

XBOX360 • PLAYSTATION3 • NINTENDO WII U • WII • PS VITA • PSP • 3DS • DS
a videojáték
KONZOL
magazin
www.konzol.eu
799 Ft
2013. JÚNI. IV. évf. 4. szám
ISSN 2061-8808
31. szám
THE LAST OF US™


FAST & FURIOUS SHOWDOWN™
BECOME A PART OF
THE CREW
AVAILABLE
24 MAY 2013
12
www.pegi.info
PS3
Wii U
NINTENDO 3DS
XBOX 360
XBOX LIVE
Fast & Furious Showdown ©2013 Universal Studios. Published by Activision Publishing, Inc. Developed by Firebrand. ACTIVISION is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. '', 'PlayStation', 'PS3' and '' are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. 'PS3' is a trademark of the same company. All Rights Reserved. Nintendo 3DS and Wii U are trademarks of Nintendo. © 2013 Nintendo. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.
Firebrand games
UNIVERSAL
ACTIVISION
activision.com

Hurrá itt a nyár…

…irány a szabadba GameBoy-ozni! (Most a kilencvenes években szocializálódott örökifjak biztos a szívükhöz kaptak) Amúgy valóban, az időjárás már csak nyomokban tartalmaz telet (meg mogyorót, természetesen) így a fűtésszezont leváltja a fűnyírószezon a csinos kis leánykák pedig két réteggel kevesebb ruhában pompáznak, mindenki egyöntetű örömére.

Ilyenkor persze a földhözragadt népek már mindenféle nyaralásokon törik a fejüket, az egyetemisták (köztük Gyuricza Peti bajtársunk) a vizsgaidőszak gyönyöreiben lubickolnak, mi pedig igyekeztünk legkedvencebb szabadidős tevékenységetek mellé újfent friss olvasnivalóval szolgálni.

Az előző hónap egyik legfontosabb eseménye az Xbox One bemutatója, ami nem csak szerkesztőségünket, de a játékos közösség nagy részét megosztotta, ettől függetlenül Dzsek minderről igyekezett objektív tájékoztatást nyújtani Nektek.

És ez még csak a kezdet, hiszen hamarosan kezdetét veszi az év legfontosabb videojátékos eseménye, az E3. Az idei konferenciák talán az utóbbi évek legizgalmasabb show-jának ígérkeznek – most derül fény arra, hogy miként szándékoznak a derék platform holderek lenyomni a torkunkon a gépeiket, izé… illetve felültetni arra a hype vonatra, ami előbb vagy utóbb valamelyik boldog viszonteladó utcájába visz majd minket. Következő számunkban természetesen erre is kitérünk.

Bár kétségtelen, hogy a nyár a fent emlegetett csinos lányokban mindenféle csúnya pajzán gondolatokat generáló zöldség szezonja, a kiadók áldásos ténykedésének köszönhetően ebből egyelőre nem sok mindent érzékelünk: Veres Miki szörnyetegeket hantolt, Petúnia a jövőbeli Párizsban volt látogatóban, míg rolmi a Naughty Dog által megteremtett posztapokaliptikus senkiföldjén zarándokolt.



FutuRetrO már látja a fényt az metró-alagút végén, (csak nem érti, miért dudál) Jedi pedig a konkurenciánál járt, valamint visszautazott a kilencvenes évek VHS korszakába, hogy ott élje ki a „B kategóriás akció" felé tanúsított beteges vonzalmát.

No hát akkor drágaságaim, pusszantás mindenkinek aki bejutott, jó szórakozást a magazinhoz, aztán találkozzunk a Balatonon vagy valamelyik hangos-zenés fesztiválon!

keviny

TARTALOMJEGYZÉK

HÍREK

BEMUTATÓ

ELŐZETESEK

TESZTJEINK







Vitatkoznál velünk?
Hozzászólnál a véleményünkhöz?
MEGTEHETED! www.konzol.eu





ROVATAINK



PLETYKA: HD VÁLTOZAT KÉSZÜL AZ EREDETI FAR CRY-BÓL?

Nem hivatalos információk szerint már javában plasztikázzák az eredeti Far Cry-t: az információt egy brazil webáruházból szedtük össze.

Nem értem én ezeket a hádésított, újradobozolt játékokat… igaz, vannak valódi gyöngyszemek, illetve olyan zanzásított, egybe kiadott trilógiák, amelyek megérik a pénzüket, de mégis, a gyűjtőkön kívül ki vesz ilyen kiadásokat?
Na mindegy, a gépezet szemmel láthatólag működik és termeli a bankókat, hiszen egy újabb legendás stuffról rebesgetik a madarak a HD változatot.
Az eredeti Far Cry-t még 2004-ben dobta a boltok polcaira a Crytek a CryEngine 1.0-val. Az azóta már etalonná vált első részt két folytatás, illetve egy spin-off epizód követte: a legutóbbi, számozott kiadásból 6 millió példány talált gazdára világszerte.
A brazil website szerint a Far Cry HD - már, ha valóban lesz ilyen - valamikor novemberben fog megjelenni PS3-ra és Xbox 360-ra.



Kíváncsi vagyok, mikor kezdik el kidobálni az új konzolokra a „Gears of War 4K" vagy „Uncharted 4K" típusú újrahasznosított szoftvereket.

MERT FRISSÍTENI JÓ!

***Ha már az előbb említettem az EA nyitottságát a Wii U felé, akkor következzen egy kicsivel szárazabb, de annál több kraftot magába foglaló hír: új frissítés érkezett a Nintendo legújabb gépéhez.
Igen, és? Jó, így első olvasásra talán nem is annyira vérpezsdítő az értesülés, de higgyétek el, van miért írni erről.***

Nos, akinek van otthon Wii U-ja, már egészen biztosan megtapasztalhatta azt, hogy a konzol irtózatosan lassan végzi el a műveleteket: *játékból ki -és belépés, új alkalmazás indítása, csiga üzemmódban, igaz?* Ezen javított valamelyest az a patch, amelyet a múlt hónapban adtak ki, de máris itt a következő, számszerűen a ***3.0.1.*** Az új frissítés tovább gyorsítja a masinát, sőt azt mondják, a rendszer is stabilabb lett tőle.

Ráadásul a nyár végéig a Nintendo szeretné megduplázni a Wii U sebességét: reméljük, sikerül nekik, mert nincs is annál rosszabb, mint a loading screent/ikont kuksolni hosszú másodpercekig.
Egyébként, ha kicsit továbblapozol a magazinban, találsz egy nyereményjáték-felhívást, amelyen van egy Wii U is… csak szólok.



MÉG 4 ÉV AZ XBOX 360-NAK ÉS A PS3-NAK

Ahogyan egy tanult rádiós kollégám mondaná, „pletyizünk a folytatásban is": bár a kör bezárult (hiszen most már ismerjük a szentháromság - Nintendo Wii U - PS4 - Xbox One - mindhárom tagját), úgy tűnik, a fejlesztők még nem hagyják parlagon a már jól bejáratott (egyelőre) jelengenerációs konzoljaikat: sőt! Az Electronic Arts négy év támogatásról beszél.

Blake Jorgensen elmondta: az Electronic Arts nem fog felállni a PS3 és az Xbox 360 mellől, csak mert megérkeznek az új konzolok. „Első körben befejezzük a Battlefield 4-et, a FIFA 14-et és az új Need for Speedet, utána pedig körbenézünk, hogyan is állunk" – tette hozzá Jorgensen.
Talán azért is érdemes komolyan venni a szavait, mivel amolyan pénzügyi főatyaúristen az illető, aki a GameSpotnak adott interjújában a Wii U támogatásáról is pozitívan nyilatkozott.

PLETYKA: STAR WARS JÁTÉK AZ E3-ON?

***Partnerségben a Disney-vel, az Electronic Arts valami „sztár worszos" anyaggal készül az E3-ra.
Vajon mit tárnak a nagyközönség elé? A lelőtt Star Wars 1313-at? A First Assaultot? Vagy valami egészen mást?***



Valószínűleg a fenti kérdésekre nem kapunk választ az expóig (hacsak ki nem szivárogtatják ugye), mindesetre bíztató a tény, hogy nem maradunk Star Wars játék nélkül az elkövetkező években sem.

Egyébként a tévhitekkel ellentétben az EA-nek nem csak a pénzcsinálás megy, ugyanis a jelenleg is masszív (aktív) előfizetői státusszal rendelkező Star Wars: The Old Republic-hoz (PC-s MMORPG, jómagam legalább! 200 órát öltem bele, de lehet, keveset mondok) nagyszerű kiegészítést adtak ki nem rég. Szóval, bizakodni lehet: bejelentett címek eddig is voltak, hátha azok közül dolgoznak valamin a srácok.
Ti melyiknek örülnétek a legjobban?



ILLUMIROOM?!

A Microsoft május 21-én, magyar idő szerint este 7 órakor bejelentette új konzolját, az Xbox One-t. Az interpretálással oldalakat lehetne megtölteni (ahogyan azt meg is tettem, majd később lapozz oda is), de mintha valamit kifelejtettek volna a nagy leleplezésből, nem? Jó, sok mindent, de konkrétan most az IllumiRoom-ra gondolok, amelyet még januárban, nagy fanfárokkal hirdettek. Kérdem én: hol van ez a „megváltoztatja a nappalinkat" technológia?

Egyáltalán létezik még? Áprilisban arról volt szó, hogy majd a Reveal-on bemutatkozik és *„fúúú"* meg *„ááá"* lesz, de semmi. Még egy pisszenés, egy lábjegyzet sem szólt a bejelentés utáni hír-cunamiban az IllumiRoom-ról.

Pedig elképzelésnek nem volt rossz a cucc, ráadásul, ha hozzávesszük azt is, hogy esetleg az új, 1080p-s Kinecttel működne, akkor még fantázia is lenne benne. Már, ha így van, hiszen januárban még 360-hoz harangozták be…

Na most vagy az van, hogy a microsoftos srácok tartogatják az E3-ra, vagy pedig zsákutcába futott a projekt, esetleg nagyon drága lenne egy egyszerű felhasználónak. *Mi lehet az igazság?*

„NEM KÖVETJÜK EL MÉG EGYSZER UGYANAZT A BAKIT"

Mivel a hír nem kötődik szorosan az Xbox One leleplezéséhez, így talán belefér ez az információ ebbe a szekcióba: a Microsoft már az újgenerációs gép megjelenésekor kiadja az aktuális Windows-ához (8.9.9.9.9…?) azt a drivert, amivel szeretett számítógépünkhöz is használhatjuk majd az új Kinectet.

Az eddigi nyilatkozatok szerint az amúgy is érintésre tervezett Windows 8-hoz tökéletesen passzolni fog az új kamera, hiszen sokkal modernebb és pontosabb, mint a jelenleg piacon lévő kistestvére.
A gesztusokat (is) felismerő kamerával bizonyára könnyebb lesz a számítógépet kezelni és a hangvezérlésnek hála talán már ujjak nélkül is gépelhetünk…
Igen, ez mind szép és jó, de vajon mikor lesz annyi eszük Redmondban, hogy a kinectes játékokat is megjelentessék PC-n?



FERRARI AZ ÚJ NEED FOR SPEEDBEN!

Hét év után térnek vissza az olasz autócsodák a Need for Speedbe.

A fenti tényt két dologból is megállapíthattuk: egyrészt, a teaser videóban is ott feszített már a fémlovacska, másrészt nemrég a Need for Speed Rivals (tervezett) borítóképén is viszontláthattuk a jól ismert jelet. Vajon hogyan fognak törni ezek a masinák?



AZOK A CSODÁLATOS NŐK ÉS FÉRFIAK



Van, ami nem változik: például a Coca-Cola, a házi pálinka és az euró árfolyama - ja de, az naponta többször is!
Szerencsére az „Azok a csodálatos nők és férfiak" az első kettőhöz hasonló örökzöld termék, így ebben a hónapban is jelentkezik mini-rovatunk.
Bár grafikusunk, Veronika néhány hete küldött nekem pár szaftos képet (nem magáról, de a rovatba), mégis meggondoltam magam az utolsó pillanatban, szerencsére még publikálás előtt.

Magam sem tudom miért döntöttem Ellen Page (Beyond: Two Soul) mellett Ashley Johnson (Last of Us) helyett, de most róla mutatok egy szexi képet.

Ellen Page Oscar - és Golden Globe-díjra jelölt kanadai színésznő, aki az új-skóciai Halifaxben született.

Legismertebb alakítása Ariadne az *Eredet*-ből, de többek között az *X-Men 3*-ban is láthattuk őt, mint Kitty Pryde.

Kiváló tehetségnek tartják a fiatal színészt, akit egy időben a Last of Us kislányának is gondoltunk: férfitársaim nevében remélem, hogy az idő múlásával komolyabb filmekben (esetleg további videojátékban is) viszont láthatjuk őt… kevesebb ruhában.

Legközelebb kit látnátok legszívesebben?

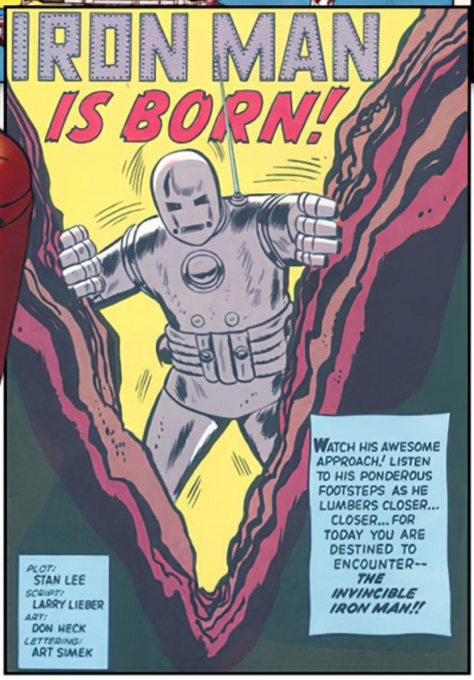
Dzsek



A VASEMBER-DOSSZIÉ

Megnéztem a harmadik epizódot a moziban. Isten biza' jó volt! Bár nekem a második rész jobban tetszett, de ez a folytatás is bitang élvezetesre sikeredett (a Bosszúállók filmről meg már nem is beszélek). Mindazonáltal a filmet megnézve, azon kezdtem el morfondírozni, hogy van-e még más olyan szuperhős, akinek elsősorban (meglepő módon) nem a saját képregénye, hanem a róla készült mozifilm hozta meg az átütő sikert? Robert Downey Jr. zseniális játékának, valamint a nagyszerű forgatókönyveknek és látványnak köszönhetően, egyszerűen világszerte tombol a Vasember-láz; talán soha máskor nem pörgött ennyire, mint a 2008-as első mozifilm óta napjainkig, és hát ki tudja ez még meddig fog kitartani. Remélem jó sokáig! Úgyhogy e hónapban tegyünk egy kis kitérőt ***Tony Stark/Vasember*** írásos történetei felé...

Nem tudom már pontosan mikor is találkoztam először Vasemberrel képregényformában! Talán a régi Marvel Extrában, vagy a Titkos Háborúban? Ááá a csudába, nem tom', szerintem még előbb, de soha nem kapta meg annyira a figyelmemet, hogy vadásztam volna a külföldi képregényeket érte. Pedig nem mai csirke ez a karakter sem, egész pontosan nemrég töltötte be az 50-ik életévét, ugyanis 1963. márciusában volt a legelső megjelenése a *Tales of Suspense* 39. számában. Természetesen őt is Stan Lee-nek köszönhetjük (és a pontosság kedvéért még említsük meg Larry Lieber író, Don Heck és Jack Kirby rajzoló nevét is, másodapuka szerepben). Eredettörténetét valószínűleg Te is jól ismered, ha láttad az első Vasember filmet: a milliárdos Tony Stark fogságba esik (a filmmel ellentétben, eredetileg Vietnámban), valamint csúnyán megsérül, aminek hatására több repeszdarab is a szíve felé halad, ám a rabságban megalkotja az első páncélruháját, amellyel elégtételt vesz fogva tartóin és sikeresen megszökik, satöbbi-satöbbi...
Tony Stark, ill. Vasember karaktere szintén abban a korszakban született, mikor a konkurens DC többnyire majdhogynem isteni hatalommal felruházott hősökkel rukkolt elő, a Marvel pedig igyekezett inkább jóval racionálisabb, földhözragadtabb figurákat teremteni. A gazdag nőcsábász playboy, ámde mégis briliáns tudós Stark karaktere jól beleilleszkedett a Marvel-univerzumba, mivel a repesz okozta gondok, valamint a szuperhőslétből fakadó titkos személyazonosság nyomasztó érzése miatt, kedvelhető figurává vált. A sérülése kezdetben elégggé meghatározta Tony személyiségét, hiszen mellvértjét folyamatosan hordania kellett (és konnektorból töltenie) valamint a ketyegője sem volt a legjobb. Kilétét, ellentétben a filmmel, nem fedte fel túlságosan hamar, ténylegesen úgy tudta a külvilág, hogy a Vasember nem más, mint Tony Stark testőre. A Bosszú Angyalai egyik alapítója lett, és a nagyvállalati fegyverkészítésről sem mondott le egyhamar.
Az eredeti páncél színe (szürke) már a következő számban megváltozott, és aktatáskában horda magával Stark, aztán köbö másfél év múlva állt be a klasszikus vörös és arany színre.
Igazából a karakter kezdetben talán azért sem vált túl mainstreammé, mivel a korai történetei eléggé laposak voltak. Szupergonoszok, földönkívüliek jöttek-mentek, harcolt a kommunista szovjetek ellen, de semmi kirívó nem történt. Idővel jelent csak meg Pepper Potts karaktere, akihez gyengéd szálak fűzték Tonyt, de ugyancsak a filmmel ellentétben, a képregényben Happy Hogan lett a befutó és ő vette végül feleségül a nőt.
A *Tales of Suspense* 50. számában jelent meg először a világuralomra törő Mandarin, Vasember fő-fő ellensége. Az új filmben kicsit átértelmezték eme figurát; az eredeti képregényben erejét a hatalom tíz gyűrűje szolgáltatta, amelyek valójában földönkívüli technológián alapultak. 1968 májusában kapott önálló füzetet Vasember, *The Invincible Iron Man* címen, viszont ennek hatására sem kaptak lendületet az írók és továbbra is sablonos, bugyuta történeteket pakoltak a pléhpofa alá. Bár a 19. számban megszüntették sérülését, és kapott egy új szívet, de ennek ellenére továbbra sem sikerült jól megfogni a karaktert még jó ideig.
1974-ben Tony Stark átment pacifistába, és felszámolta a fegyvergyártási tevékenységeit, miután belátta, hogy sokan gyilkosként tekintenek reá. Majd idővel elfogadta szuperhős-énjét, mivel orvosi értelemben már nem volt szüksége a páncélra, de ennek ellenére megmaradt a bűnüldözésnél. Néhányszor azért megfordult a fejében, hogy szögre akasztja a páncélt, keresett is utódot, ám nem jól sült el a dolog.
Aztán mégiscsak, egyik legjobb barátja, James Rhodes volt az, aki alkalmanként helyettesítette őt, akár huzamosabb ideig (pl. a Titkos Háborúban Rhodes volt a páncél alatt), majd sokkal később (1992-ben) saját páncélt is kapott és ő lett War Machine (Hadigép). Igazából a ,70-es évek végéig kellett várni valami grandiózusra Stark életében, mégpedig az 1979-es *Demon in a Bottle* című történetből kifejlődött alkoholizmus vonalra (arrogáns lett, egyre inkább lezüllött, majd ez szuperhős tevékenységére is rányomta a bélyegét). Ez egy olyan motívum, téma volt, ami addig eléggé idegen volt a képregényekben, inkább csak mellékszereplők szenvedtek efféle függőségektől.
Aztán ennek lettek is még következményei. A ,80-as évek elején például üzlettársa, Obadiah Stane (az első filmben Jeff Bridges) teljesen tönkreteszi Starkot üzletileg és magánéletileg is. Ennek hatására olyan szintre lesüllyed, hogy szép lassan egy piás hajléktalan válik belőle. Ekkoriban Rhodes alakította Vasembert. Ám ahogy az lenni szokott, idővel összekapta magát Tony és visszaszerzett mindent, ill. tisztára mosta nevét. Ebben az időben még Arthur király idejébe is ellátogatott Vasember Dr. Doom kíséretében a *Doomquest* című történetben, amely egyébként kellően élvezetesre sikeredett. Mind a két karakter egy zseni, akiknek csúcstechnológián alapuló páncéljuk van, szóval már-már elkerülhetetlen volt, hogy a sok hasonlóságot és különbséget összepaszszítsák egy remek sztori keretében.
Az 1987-es *Armor Wars* című történetben ellopják a Vasember-technológiát és a feke-







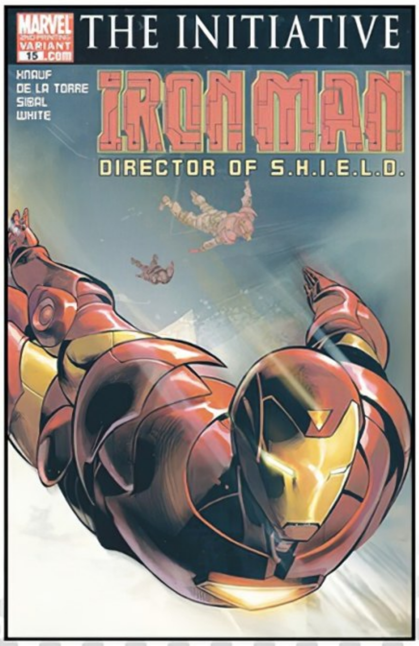
tepiacon kezdik árulni, aminek hatására számos gazfickó kezd el randalírozni Stark technikával. Ezen aztán bepipul hősünk, főleg miután halálos áldozata lesz a dolognak, majd kíméletlen hajtóvadászatba kezd a bitorlók ellen. Olyan morális területre lép Stark, hogy emiatt a kormány hajtóvadászatot indít ellene, kirúgják a Bosszú Angyalaiból, és még Amerika Kapitánnyal is megromlik viszonya. Mivel a világ még mindig csak egy a Tony alkalmazásában lévő testőrnek hiszi Vasembert, Stark rákeni „alteregójára" a felelősséget, megrendezi halálát, majd egy új testőrt, alkalmazottat hirdet ki a nagyvilágnak. Csak hát a belső démonokkal neki kell elszámolnia.

A 90-es években érkezett el a végtelen hülyeség kora (nem csak Vasember életében egyébként). Idióta, átgondolatlan, merőben unalmas és túlzó sztorikat kreáltak ekkoriban az írók, amelyekből a kreativitás minden csírája hiányzott. Például a *The Crossing* című történetben kiderült, hogy Stark igazából az időutazó főgonosz, Kang egyik alvó ügynökeként tengeti napjait a Bosszú Angyalai soraiban, aztán miután a sleeping agent „felébredt" hatalmas pusztítást végzett társai közt, akit egy alternatív párhuzamos valóságból áthozott tini Tony Stark segítségével sikerül legyőzni (tiszta Superboy-Superman kapcsolat). Aztán az eredeti Tony meghal, majd idővel a fiatal is, és utána már csak nevetséges, mesterkélt magyarázatokkal sikerült feltámasztani őket.
A 90-es évek végén azért kezdett normális vágányba terelődni Vasember története; idővel felfedi kilétét a nagyvilágnak, majd ő lesz az USA hadügyminisztere. Az *Extermis* című történetben (melyből sokat merített az új film) újradefiniálták Tony Starkot; eredettörténetét újramesélték, amelyet párhuzamba állították az új Vasember képével, aki hogy legyőzhesse ellenségeit, saját magát is meg kellett fertőznie az extermis-szel (laboratóriumilag előállított szer, ami szupererőt ad), csakhogy mindez nem ment olyan egyszerűen, a morális aspektusok miatt.
A *Civil War* (Polgárháború) eseményeiben kiteljesedik a karakter és végre egyben szerethetővé is válik (még a megkérdőjelezhető tettei ellenére is). A szuperhősregisztrációs törvény élharcosaként szembeszállt az Amerika Kapitány vezette frakcióval, meghatározó figurája lett ezeknek az eseményeknek (igazi tökös gyerek), felkarolta Pókembert és elkészítette neki a Vas-pókruhát, majd Nick Fury utódja lett a SHIELD fejeként (de aztán a skrull invázió miatt elvesztette ezt a pozíciót). Ezután szépen élte tovább a szuperhősök mindennapjait, majd már a csontjaiban hordozta a páncélt, amit gondolataival tudott előhívni, mostanság pedig felcsapott űrcowboy-nak, és csatlakozván a Guardians of the Galaxy nevű csapathoz, a Földön kívül űzi a harcot a gonosz ellen.
Amit még nem említettem (oly sok minden más mellett, de emellett nem mehetek el) az az Ultimate világbeli Vasember: majdnem megegyezik az eredeti verzióval, csak ebben a dimenzióban agytumorral rendelkezik Stark. Hosszú utat tett meg ez a figura, míg elérte dicső helyét a nagyok között.
Ez a folyamat ugyan már a filmek előtt is elindult, de kétségkívül 2008 óta, még merészebben mernek hozzányúlni ehhez a karakterhez. És emiatt mondható el, hogy soha máskor nem rendelkezett ekkora masszív rajongótáborral, mint mostanság, ez a csúcstechnológiájú vasruhával rendelkező „zseni, milliárdos, playboy és emberbarát" szuperhős.

JediEco

Források: *wikipedia.org, kepregeny.net, konyves.blog.hu*









Mivel kifejezett választ nem kaptam tőletek a múlt havi felvetésemre, hogy két újabb komolyabb vagy a koreai animék mustrája a '60-as évek lopott dolgaitól napjainkig legyen az e havi téma, így most inkább két komolyabbat hoztam el, avagy miként jelenik meg a makro- és mikrogazdaság az animékben meg más médiumban. Öveket becsatolni, irány Fantasyfölde!

MAOYUU MAOU YUUSHA

2013, ARMS – rendezte: Takahashi Takeo

A Maoyuu Maou Yuushát noha eredetileg Mamare Touno által írt, és Keinojou Mizutama illetve toi8 által illusztrált light novel sorozataként ismerjük, a története valójában a 2channel regisztrációt nem kérő internetes fórumán vette kezdetét szerepjátékként 2009-ben. A light novel széria csak 2010-ben indult útjára az Enterbrain kiadó jóvoltából, ami eddig 8 kötetet számlál, továbbra is fut és összesen több, mint 500 ezer példányszámban fogyott el.
5 féle manga feldolgozást is kapott, ami meglepően sok más alapanyagokhoz képest.

A soron következő animét nagyjából fél évvel a vetítés kezdete előtt ismerhette meg a közönség, és bár sokáig tartottak attól, hogy az ARMS stúdió fogja készíteni, ami a stúdió korábbi munkáiból (rengeteg hentai és ecchi) kiindulva ez is könnyedén elmehetne ebbe az irányba, a stáblista mégis megnyugtatólag hatott: ugyanis a rendező, a karakterdizájner és a sorozatösszeállító (illetve még sokan mások is) ugyanazok voltak, akik a sokban hasonlító Spice and Wolfot is jegyezték.
Így adva volt egy ellentmondásos érzelem a kezdetén... De lássuk mi sült ki belőle.

Történet

15 éve dúl már a háború az emberek és a démonok közt. Az emberek két keresztes hadjáratot is indítottak azért, hogy biztosan övéké lehessen a győzelem és elfoglalják a Démonvilágot. Viszont legutóbbi húzásuk - ami egyben történetünk kezdete - nem volt más, mint négy legendás hőst küldtek a harcba. A Hős otthagyta korábbi bajtársait és egymaga vágott neki, hogy legyőzze a Démonkirályt. Azonban a trónteremben nem egészen az fogadta, amit várt.
Azon túl, hogy a Démonkirály nő (ráadásul csinos is), nem kíván vele harcolni és sokkal inkább meggyőzi őt arról, hogy ez a háború miben kedvezett a két félnek, miért nem lehet csak úgy megállítani és milyen következményei lehetnek... A Hős így elhatározza és megfogadja, hogy segíti a Démonkirályt a céljai elérésében, egy olyan világért, ahol démon és ember egymás mellett élhet...

A műről

Alapanyag történetileg volt bőven, azonban mégis történetmesélési szempontból valahol aránytalan lett. Egyes részek pillanatok alatt telnek el, míg másokra fél, de akár egy egész részt is áldoznak, a köztes dolgokon átsuhanva, érintőlegesen említve vagy később valamilyen formában visszautalva. Ettől függetlenül nézve, a történet szépen összeáll, annak minden szála, a ki mit és miért kérdések tekintetében is, azonban hektikusnak, gyakran kapkodónak hat, vagyis mintha egy 24-26 részes sorozatot sűrítettek volna 12 részbe.

Történetileg van még egy érdekessége, ez pedig a masszív történelmi kapcsolódás egészen a kora középkori időktől a legújabb kori, de akár napjaink korának eseményeihez, folyamataihoz, jellemzőihez.
Nem egyszer gazdasági, társadalmi, etikai, filozófiai, vallástudományi húrokat is megpenget egy csöppet, ezáltal téve komolyabbá és befogadhatóbbá a történetet.
A feudális világ társadalmi rétegződésének kibúvói mellett áthallásokkal megjelennek a keresztes hadjáratok „eredményei", a II. világháború két nagyobb eseménye, Dieppe és Normandia, a közel-keleti hatnapos háború és következményei, de még akár az eurórendszer problémája is.

További érdekességként kiemelendő, hogy a karaktereknek nincs kifejezett neve, hanem a rangjuk határozza meg őket, így előfordulhat, hogy egy valakit 2-3 néven láthatunk viszont a mű során. Ennek kialakulása a mű szerepjátékosi múltjára vezethető vissza.

Grafikailag viszont szerintem helytálló, hozza egy 2013-as mű animációs szintjét, kívánalmait. Bár a hátterek festése elsőre furcsának hathat, vagy a visszaemlékezések kátrányalapú festményszerű megjelenése, de ezekhez könnyen hozzászokik az ember, mivel a mű jellege által jobban belesimul.
A karakterdizájn is egész jó lett, kedvelhető, szerethető küllemmel, amelyek egyébként a light novel illusztrációit veszi alapjául.

Hangok terén érdemes kiemelni talán a zenét, ami elsőre megfogott, pedig mint szőrösszívű egyedet, az én esetemben nehéz. Mind a nyitó-, mind a záródal kifejezetten tetszett: az előbbi a kislányos hangzású énekhanggal és pattogó ritmusával, míg az utóbbi az érett, lassú, kissé egyházias jelleget viselő, zsoltáros hatásával (amit a képsorain látható kódexiniciálék is megerősítenek). Magával a háttérzenékkel se volt különösebb bajom, jól aláfestették a sorozatot és a szinkronszínészek is hozták a formájukat - egyikre se volt különösebb panaszom.

Vélemény

Nem véletlenül emlegetik „démonos Spice and Wolf"-ként a művet, mivel hasonló komolyságot tartalmaz és áraszt magából,







valamint a stáblista nagyja is ugyanazokból áll, akik annak az anime adaptációit készítették. Tulajdonképpen ez vált az előnyére, mivel nem hagyták az ARMS-ot szórakozni, s végre egyszer a stúdió is bebizonyíthatta, hogy képes tényleg jó műveket alkotni, aminek a részeit többször is meg lehet nézni, nem csupán egyszer szórakoztatóak.

Személy szerint bátran ajánlom a művet, mivel kifejezetten tetszett, az elvárásaimnak a végletekig megfelelt, bár megvannak a maga hibái.
A komolyságot jól üdíti a humora, szemet pihentető rajzstílusa, így különösképpen biztosítja a szórakoztatásunkat és akár a nevelésünket is bizonyos témakörök kapcsán.

SPICE AND WOLF

2008, IMAGIN – rendezte: Takahashi Takeo

A Spice and Wolf light novel sorozat az egyik talán legnépszerűbb darab. Írója Hasekura Isuna, az illusztrátor pedig Ayakura Juu.
A sorozat 5 évig futott a MediaWorks gondozta Dengeki Bunko Magazine-ban.
Az indulását követő évben indult el a manga, amelyet már Koume Keito rajzolt az eredeti történet alapján.

Mindkét megjelenési formának az amerikai Yen Press kiadó megvette a licencét, így az angol kiadás félévente 1 kötettel örvendezteti meg az angolul értőket. Egyelőre 10 kötet van bejelentve a 17-ből, s a 10. kötet 2013 decemberére várható.
A 17 kötet megoszlása aszerint van, hogy 3 úgynevezett „Side Color" kötet van a melléktörténetekkel, az utolsó kötet az Epilógusé, a többi maga a történet.

Ezen felül animében is feldolgozták: összesen 2 évad, 2 OVA és pár special született. Ezeket a Funimation licencelte az USA-ban. Az anime feldolgozások az 5. kötet végéig dolgozták fel a történéseket, kihagyva a 4. kötetet. Ugyanakkor 2008-ban megélt egy Nintendo DS játékot is.

Történet

Kraft Lawrence egy magányos vándorkereskedő, aki városról városra jár lovas szekerével. Az egyik éjjel arra lesz figyelmes, hogy egy farkasfarkú és -fülű, fiatal lány alszik a szekerében.
A lány, Holo egy farkasisten, aki korábban a környék aratási istensége volt, s most ajánlatot tesz Lawrence-nek: segít növelni a profitját, amennyiben magával viszi az utazása során.
Ennek az ajánlatnak egy kereskedő se bírna ellenállni. Lawrence magával viszi Holót, amerre csak jár. Ám a kereskedő hamarosan megtanulja, hogy egy ősi istenséget egy-szerre átok és áldás az embernek maga mellett tartania...

A műről

Jómagam olvasom a regényváltozatot (frissen tartom magam benne a Yen Press angol kiadásaiból), valamint a 4. kötetig olvastam a mangát is, de igazából mindezek csak jóval az anime után következtek.
Igen, ennyire volt csak hatással rám az első évad (a másodikat csak akkor kezdtem el, mikor már a regényt és a mangát is olvastam).

Grafikailag szépre sikerült, bár nekem a regényillusztrációk stílusa és karakterdizájnja jobban bejött, nem voltak ennyire életlenítve a karakterek, valamint nyúlánkabbak és soványabbak voltak, ugyanakkor részletesebbek, az arckifejezéseik komikusabban hatottak, ha olyan jelenet volt (például Holo csípősebb megjegyzései, komor ábrázata).

Persze az animált változat se rossz, bár nem az igazi ezen a téren utólag visszagondolva és még mindig jobb, mint a manga kissé elgyerekesített ábrázolásmódja.

Történetileg az első kötetet teljesen feldolgozza az első évad, így nem csak betekintést nyerünk a világba, hanem kóstolót kapunk a regény komolyabb szintjéből.
A komoly szintet itt most nem Lawrence és Holo kapcsolatára értem, ami sokáig kicsit rejtélyes, néhol illogikusnak tűnik, hanem a mikroökonómia jelenlétén.
Először a kiskereskedő gondolkodásával szemléljük a világot, később már a pénzügyekbe is belefogunk.
Az anime sajnos nem részletezi kellően, inkább csak utal a háttéranyagra, de a regény egész pontosan leírja az infláció hatását, a pénzérmékben meglévő nemesfém-arányt, annak minőséget és az érmehamisítás mikéntjét és ezek kapcsolatait. Csak hogy valami példát hozzak belőle.
Így valamelyest egy gazdasági oktatóanyagnak is megfeleltethető némi történettel.

Zeneileg és hangügyileg pedig egyetlen szó jut rá eszembe: elbűvölő. A nyitány és a záródal nem épp a csúcs, de a háttérzene igen kellemes és tetszetős. A szinkronhangok pedig remekül illenek a karakterekhez.

Vélemény

Szívesen ajánlom ezt is az összes többi Spice and Wolf animével együtt (pár külön rész, a második évad és az extra speciálok), de ha nagyon őszinte akarok lenni, akkor inkább a regényformát szajkóznám nektek, hogy olvassátok el.
Úgy kezdtem el anno, több másik olvasmány mellett, hogy „á csak beleolvasok egy picit" aztán azon kaptam magam, hogy a kötet közepén járok, és még olvasni akarom…

Gyuricza Péter







Xbox One bemutató

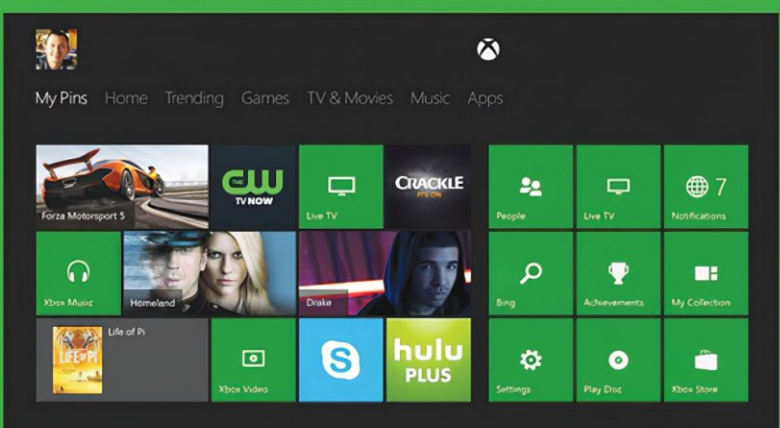
Lehullt a lepel az újgenerációs Xboxról

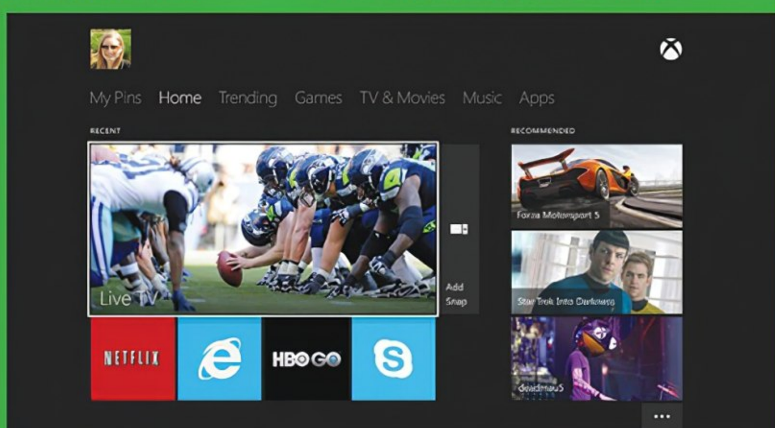
Számomra meghatározó élmény volt részt venni az Xbox Reveal eseményen… Tudjátok, valahogy ilyennek képzelem a jövő újságírását, a következő generációs zsurnalisztikai munkát is: otthon egy kényelmes fotelben, laza ruházatban, ölben a laptoppal várni, hogy elkezdődjön a sajtótájékoztató. Izgatottan figyelni az eseményeket, az elmondottakból szelektálva lejegyzetelni a legfontosabb információkat. Az, hogy a május 21-i Xbox Revealről én írhatok beszámolót a Konzol Magazinnak megtisztelés számomra: jó eséllyel sosem felejtem el az esemény előtti visszaszámlálás utolsó másodperceiben érzetteket… pedig, szakmámból kifolyólag már félezernél is több sajtóeseményen vettem részt.

„Walking down the street / Distant memories / Are buried in the past forever"

Az utóbbi egy-két évben, de leginkább az elmúlt fél évben lehetett már szinte kézzel foghatóan érezni azt, hogy az Xbox 360 (és a PlayStation 3) felett eljárt az idő. A kiadók és fejlesztők leginkább folytatásokat, vagy olyan, *újszerűnek ható* IP-ket dobtak piacra, amelyben csupán csak a jól bejáratot recepteken csiszoltak. Csak hogy a nem túl távoli múltból példálózzak, a Dishonored, vagy éppenséggel a most megjelenő Remember Me is alapjaiban ugyanazokból a sablonokból építkezik, amelyek már hosszú ideje újra és újra felbukkannak a videojátékokban.

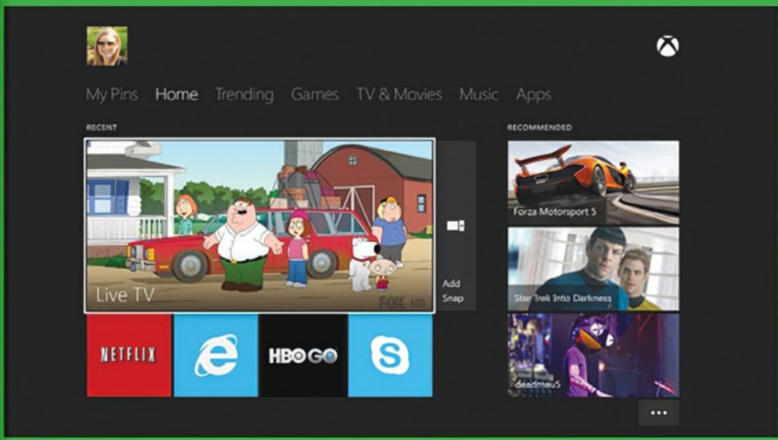
A jelenlegi hardverek (és szoftverek) betévedtek abba a bizonyos misztikus erdőbe, ahonnan nincs kifelé vezető út. Tény, hogy a rengeteg több négyzetkilométeren terül el, és talán még évekig is bolyonghatnak benne, mígnem utoléri őket a végzet, de be kell látnunk: ők már most halálra vannak ítélve. A legutóbbi sajtóértesülések szerint a szüleik már lemondtak róluk... persze, támogatják

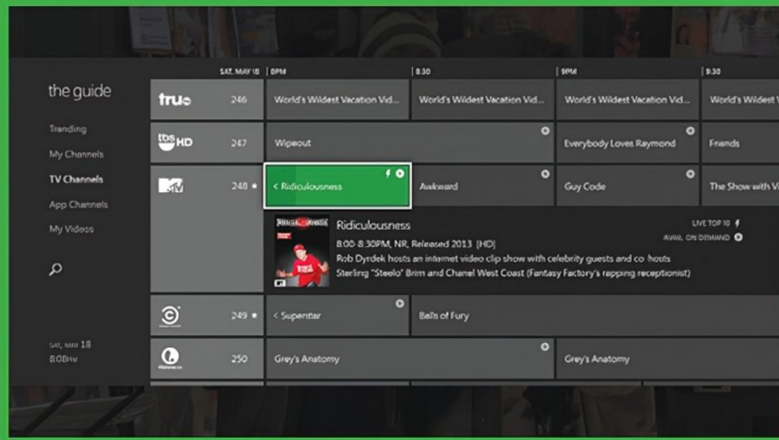












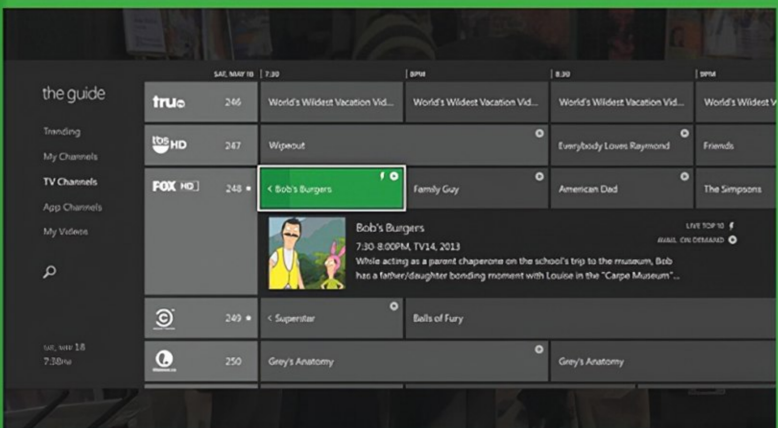
még őket, minden segítséget megadnak nekik, de… de nekik ott vannak az új jövevények már - ez a rövid történet egy generáció végóráit meséli el, amely a Nintendo Wii U megjelenésével kezdődött, majd 2013 februárban folytatódott a PlayStation 4 bejelentésével. Május 21-én pedig… nos, május 21-én, magyar idő szerint este hét órakor bezárult a kör.

„The future's in the air /
I can feel it everywhere /
Blowing with the wind
of change"

Ahogyan már fentebb is említettem, az Xbox Reveal esemény számomra hatalmas élmény volt, de nem azért, mert az új Xboxról szólt: szerintem egy olyan jövőbe engedett bepillantást az egész rendezvény, amely talán már az elkövetkező 10-20 évben megvalósulhat - és ami fontosabb, *természetes* lesz.
A valamivel több, mint egy órás interpretáláson jelen volt ***a gép, a kontroller, az új kamera és megismerhettünk pár olyan részletet is, amely szerves részét fogja képezni a*** (Microsoft elképzelésében létező) ***szórakoztatás új formájának,*** valamint ***bejelentettek néhány szoftvert is a nyitócímek kínálatából***. Mindezek ellenére úgy gondolom, a felhajtás talán nagyobb volt az eseményt megelőzően, mint amekkorát végül az szólt: ez annak is köszönhető, hogy a redmondiak egy olyan irányvonalon indultak el, amelyre sokan nincsenek még felkészülve… hogy őszinte legyek, jelen pillanatban nem is igazán lehetünk.

„Take me to the magic
of the moment /
On a glory night"

Még emlékszem arra, hogy mennyi pletyka született arról anno, vajon hogyan fogják hívni az új microsoftos konzolt: a sajtóban többek között úgy hivatkoztak a következő generációs Xboxra, mint *Xbox 720*, *Xbox Next*, *Nextbox*, illetve legújabban már az *Xbox Infinity*-t is használták.
Nos, mikor Don Mattrick, a cég interaktív szórakoztatásért felelős részlegének vezetője kimondta az ***Xbox One*** nevet, kicsit mindannyian meglepődtünk… és nem csupán azért, mert így együtt olyan furcsa, semmitmondó csengése volt ennek a két szónak. *„Minden szórakozásod egy helyen"* - mondta büszkén Don, majd folytatta: *„az Xbox One legnagyobb újítása az, hogy ebben az egy készülékben végre összeér televíziózás, videojátékok adta élmény és közösségi élet.* ***Bekapcsolás!"*** - és a hatalmas kivetítőn megjelent a jól ismert, mégis újszerűnek ható Xbox logó, majd villámgyorsan betöltődött az átszabott Dashboard is.



Az Xbox One - hála a gép szériatartozékává vált új Kinectnek - eddig soha nem látott pontossággal követi le gesztusainkat, ráadásul a hangunkat is felismeri: ez azt jelenti, hogy mindenféle segédeszköz (értsd: kontroller, vagy távirányító) nélkül, csupán a kezeinket és a hangunkat használva lépegethetünk a Dashboardon, indíthatunk új játékot, vagy szolgáltatást.
Utóbbiak közé olyanok tartoznak, mint a *zene - és videó indítás, böngészés a weben, Skype*-olás (igen, jól olvasod, *Skype-olás*), vagy a *tévécsatornák közötti váltás* (nem, nem csipás a szemed, valóban a *„tévécsatornák közötti váltás"* szavakat írtam le az imént)

Don elmondta, hogy egyelőre ennyit kívánnak prezentálni az Xbox One *„All your entertainment - All in One"* fícsöréből: őszintén szólva nem is baj, hiszen akkor ez a négy oldal nem lett volna elég nekem.

Szóval, nézzük akkor, szépen, sorjában (a zene - és videó-szolgáltatásról, valamint a webböngészésről egyrészt helyhiány miatt, másrészt azért sem értekezek külön, mert ezeket már az Xbox 360 is tudja).

Tévézés az Xbox One-nal

Az eseményen nem esett szó arról, milyen megoldással hidalta át a Microsoft azt, hogy az Xbox One-t utasítva váltogathassunk a különböző televíziós csatornák között -



ott csupán magát a fícsört mutogatták. Szerencsére azonban a bejelentés utáni órákban már sikerült információkat szereznünk a dolog működésével kapcsolatban is, így ezek alapján valószínűsíthető, hogy a géphez HDMI kábellel csatlakoztatható lesz bármilyen set-top-box: a pletykák szerint a One rendszere átszipkázza majd az információkat a készülékről, így biztosítva lehetőséget arra, hogy az új Xbox egyéb szolgáltatásai ***mellett*** élvezzük a televíziózás élményét is.

Nem véletlenül emeltem ki a *„mellett"* szót az előbb: az Xbox One-on három operációs rendszer is fut majd egy időben, amelynek egyik hozadéka a multitask funkció.

Több dolgot is egyszerre…

Képzeljétek el, hogy otthon ültök a kanapén egy jó hideg sörrel a kezetekben, miközben a Forma 1 aktuális szezonjának utolsó előtti versenyét nézitek a tévében.
A 76 körös Grand Prix-ből már alig van hátra néhány kanyar, de az első helyezett még kérdéses: mondjuk, Vettel és… öhm… Massa(?) harcol a dobogó legfelső fokáért, azonban nem vagytok teljesen bizonyosak abban, hogy egyiknek s másiknak mit jelentene ez a győzelem.
Éppen ezért utasítjátok az Xboxot, hogy jelenítse meg a tabella állását… és a One ezt meg is teszi, méghozzá úgy, hogy a képernyő jobb szélére helyezi az aktuális pontlistát.

Amolyan kép a képben funkció, vagy ha így szemléletesebb, olyan, mint a Windows 8 oldalsávja.

Mindez persze csupán egy példa a sok közül, akár játék közben is nyithatunk böngészőablakot, vagy esetleg felhívhatjuk Skype-on a rég nem látott unokatesónkat és satöbbi, satöbbi… a lehetőségeknek csupán a Microsoft szolgáltatásai fognak gátat szabni, mivel a gőzgépet (konzolt) hajtó technológia több, mint felkészült a multitaskingra.

„Like a stormwind that will ring the freedom bell"

Talán a Scorpion idézet kicsit túlozz ebben az esetben, mivel az Xbox One is korlátolt technológia, mindenesetre a legfontosabb számok impozánsak:

- 8 magos x86 processzor (AMD)
- 8 GB DDR3 memória
- Blu-ray meghajtó

Ezeken kívül sztenderdnek mondható a beépített Wi-Fi és Wi-Fi Direct, az USB 3.0-ás és 7.1-es surrond hangzás, valamint 1080p és 4k támogatás, valamint az új kontroller és a Kinect.

Az eszközök

Az új géphez természetesen ***új kontroller*** is dukál, amelyet a Microsoft elmondása szerint *„játékosok terveztek, játékosoknak"*.
Több mint negyven újítást eszközöltek rajta: többek között reformokat hajtottak végre a D-pad-on, az analóg karokon és a ravaszokon is. Valahol errefelé biztosan láthattok képeket is róla.

A minden eddiginél pontosabb ***új Kinectről*** már szót ejtettem, amikor a gép vezérléséről értekeztem, de most vizsgáljuk meg a *játékosként* is. Az egyelőre ***2.0***-ás verziószámon futó kamerában 250 ezer pixeles (infravörös) mélységérzékelő, valamint egy 1080p-s CCD rejlik: az ígéretek szerint precízebb lesz elődjénél, sötétben és zajos helyen is tökéletesen felismer majd minket, valamint öt barátunkat.
Fontos, hogy az új Kinect nélkül az Xbox One sem fog működni, éppen ezért csomagolják egybe a két szerkezetet. *„Szerves része a platformnak a kamera"* - mondta el Don Mattrick, aki a SmartGlass-ról is hasonlóképp nyilatkozott: *„a 360 esetében a SmartGlass csupán kényelmi funkciókat töltött be, azonban mi azt szeretnénk, ha minden betöltené a szórakozás szerepét.*
Éppen ezért a szoftver (amelyet táblagépre és okostelefonra, sőt számítógépre is le lehet tölteni) nagyobb hangsúlyt kap az Xbox One programjaiban."

A szoftverek

Furcsa mód mindenről beszéltek, csak a videokártyáról nem nyilatkoztak, pedig a mostanság szinte minden játéknál tapasztalható textúra lag az alacsony videómemória miatt keletkezik - jó lenne tudni, ezúttal mennyi VRAM-ot kapunk, már csak azért is, mert a Revealon tizenöt játékról beszéltek (köztük nyolc exkluzív címről), amelyből hármat - és egy „pakkot" - demóztak is nekünk.

EA Sports

Elsőként a sportos dolgok kerültek fel a kivetítőre: ***FIFA***, ***NBA***, ***NFL*** és ***UFC***.
A szoftvereket az újgenerációs motor, az Ignite fogja hajtani: azt mondták, valódi sportolóként mozgó és gondolkodó (gép által irányított) játékosokkal találkozhatunk majd a pályán.

Forza Motorsport 5

Announce trailert láthattunk a géppel egy időben megjelenő FM5-ről: szebb, jobb, tartalmasabb mind bármelyik Forza. További részleteket az E3-on szeretnének bemutatni a fejlesztők.









Quantum Break

Új IP amelyet a Remedy heggeszt, ráadásul televíziós sorozat is készül a játékkal párhuzamosan.
A fejlesztők célja, hogy eltöröljék a határt a filmek és a játékok között, de hogy ezt miképpen szeretnék megvalósítani, arról majd az E3-on beszélnek bővebben.

Call of Duty: Ghosts

Viszonylag hosszabban foglalkoztak az új CoD-al: új motor, új karakterek (és a nagyon fontos négylábú segítőnk), fedezékrendszer, megújuló többjátékos szekció… és igen, részletek majd az E3-on!

„Where the children of tomorrow dream away"

És ennyi. A Call of Duty bemutatójával ért véget az Xbox Reveal esemény, de fogalmazhatnék akár így is: az Xbox Reveal esemény ***mézesmadzaga***.
Bizony, május 21-e után jött a fekete leves, ahogyan ez a cikk is most átcsap az eddigi objektív beszámolóból egy kicsivel szubjektívebb véleménynyilvánításba.

Miért? Mert vannak dolgok, amelyek kiverték egyes embereknél a biztosítékot.
Sokak gyomra már ezt a televíziós-szkájpolós-webböngészős fícsört sem vette be - megannyi helyen olvastam, hogy *konzol*t, és nem egy hibrid gépet szeretnének az otthonukban tudni, főleg nem olyat, ami éjjel-nappal megfigyeli őket.
Utóbbiban talán van is ráció (bár létezik olyan, hogy adatvédelem és a tévhitekkel ellentétben az összeesküvés-elméletek csak elméletek) az előbbiben viszont… hát nem tudom. *Én nem autókázom szemben a forgalommal a jövő autópályáján.* - Mindenképpen futurisztikus ez az *„egyetlen eszköz mind felett"*, de a technológia már csak ilyen.
Ha tényleg erre tartunk, akkor a ma megszülető gyermekek már ebben a világban fognak felnőni és nekik természetes lesz, hogy mindenféle távirányító nélkül, csupán szavakat kimondva irányítsák a körülöttük lévő berendezéseket.

Lehet persze húzni a szánkat ezen, de gondoljunk bele abba, hogy nagymamáink még a rezsón melegítették a kávét, mi meg már mikrohullámú sütőben… és furcsa is lenne, ha nem lenne ilyen készülékünk, nem?
Csak gondolkozzatok el ezen a példán.

Meg amúgy is, a legtöbben nem ezért, de még csak nem is az ***állandó internetkapcsolat*** miatt ***(ami 24 óránkénti bejelentkezést takar igazából)*** fakadtak ki, hanem a ***használt játékok kérdésén***.
Nos, ez valóban sarkalatos pont, a tervezett rendszer pedig - erős túlzással -, talán! az erre szakosodott videojátékos boltok végét jelentheti. Ugyebár azt találták ki, hogy a használt szoftvereket csakis azok értékesíthetik majd, akik partnerkapcsolatban állnak a Microsofttal és az Azure-ral - ó igen, eddig nem került elő a téma, de az Xbox One sokkal jobban kihasználja a ***felhő-szolgáltatás***t és éppen emiatt megy most a szájtépés is, de ezúttal érthető okokból.

A sztori ott kezdődik, hogy felhőben ezentúl nem csak a profilunkat és a mentéseinket, hanem a játékaink azonosítóit is tároljuk majd, mivel az Xbox One-os szoftverek hozzákötődnek a játékos kártyánkhoz.
Na most, ha eladjuk az egyik megunt szoftverünket, az értelemszerűen törlődik a rendszerből, az aktiválás pedig az új tulaj dolga lesz. Elméletben ezért fizetni kell neki, és persze a boltostól is meg kell vennie a játékot, akit ráadásul százalékos szerződés köt az MS-hez, valamint a stuffot kiadó céghez is. Képzelhetitek, milyenek lesznek a használtjáték árak ennek függvényében…

… hacsak nem dobják sutba ezt a merész húzást. Olvastam pár nyilatkozatot ezzel kapcsolatban és mintha a redmondiak próbálnák lazábbra engedni a gyeplőt: reméljük hallgatnak a játékosok szavára, különben sokan átpártolhatnak a Sony-hoz.

Ez viszont legyen egy másik cikk témája, amúgy sem akarom ennél jobban belekeverni a Sony-t az Xbox One bejelentésébe: talán ha egy utolsó mondatot még megengedtek nekem, akkor azt írnám, hogy *a PlayStationnel a közösségi élet felé nyitnak, míg az Xbox az amerikai álmot teljesíti be.*

„For peace of mind"

Elfogyott a kávé, idegesít a loopolt Wind of Change is, ráadásul információból sem maradt sok, amit laptopba vethetnék: úgy érzem sikerült összefoglalnom mindent, amit az új konzolról jelenleg tudunk.
Ahogyan az elején is írtam, megtiszteltetés volt az Xbox One-ról írni, amely valószínűleg még idén a boltok polcaira kerül.

Van pár fehér folt a konzollal kapcsolatban (***Xbox Live*** előfizetés? ***350 ezer szervert*** valamiből fent kell tartani ugyebár), továbbá játékokban sem bővelkedik egyelőre, de a hamarosan megrendezésre kerülő E3-on biztos ott lesz az a tizenöt játék, amelyről Don Mattrick beszélt.

Dzsek







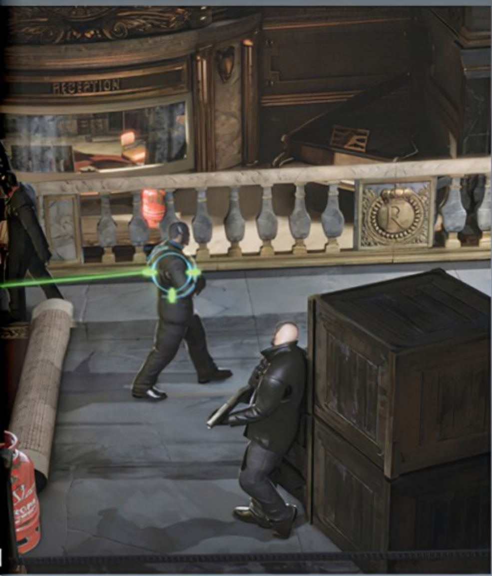


Időutazik a Denevérember

Lássuk be, hogy piszkosul, szinte már álomszerűen jó volt Batman-rajongónak lenni az utóbbi években.
Míg Christopher Nolan a filmiparnak, addig a Rocksteady Studios a gamervilágnak bizonyította be, közel sem fulladt még ki a témában rejlő lehetőségek tárháza. Sőt, olyannyira érdekessé tehetőek a 70+ éve létező, denevérjelmezbe bújt detektív kalandjai, hogy nem csak a keményvonalas képregényrajongókat, hanem egy jóval szélesebb réteget is meg lehet szólítani velük. Batman egyszerre vált a mainstream részévé, és egyben példává a többi szuperhősös univerzum számára. Ugyanakkor a DC Comics ikonikus karakterének jövőjét rejtélyes köd lengi körül, hiszen épp úgy, ahogy Nolan úr letette a stafétát a The Dark Knight Rises befejezése után, úgy a következő, ***Arkham Origins*** alcímmel ellátott Batman-stuffon sem a Rocksteady munkálkodik – a fejlesztést az a Warner Bros. Games Montreal végzi, akik az Arkham City Wii U-s verzióját portolták.
Így tehát nem lehet azt mondani, hogy a csapatnak köze nincs a szériához, de azért ez még mindig nem egy olyan eredmény, aminek hallatán bárki totálisan nyugodt lenne a következő epizód sorsát illetően.
Annak a következő epizódnak, amelyről már a bejelentés pillanatában tudni lehetett, hogy előzmény lesz. *„Ó jaj, szuper!”* – gondoltam magamban némileg ironikus hanglejtéssel, egy előzménnyel ugyanis nagyon nehéz engem mostanában lázba hozni (különösen igaz ez olyankor, amikor az alcímben szerepel az “Origins” szó, komolyan, ennél még “Beginning”, vagy a nullás számozás is izgalmasabb). Igazából nem volt ez másképp a WB Games Montreal készülőben lévő játékával sem, de azért a nemrég kiadott kedvcsináló előzetessel csak sikerült galád módon elérniük, hogy felfigyeljek a stuffra.

A videóban Deathstroke bunyózott hevesen a pályafutása kezdetén álló Batmannel: igen, a játék olyannyira előzmény, hogy Bruce Wayne első szuperhősös éveire koncentrál, ám a fő nemezisünk nem az előbb említett rosszfiú lesz, hanem a némileg kevésbé populáris Black Mask, aki... nos, ugyebár lényegre törő nevével igyekszik mindenkinek egyértelművé tenni, hogy fekete maszkot visel. Annak ellenére, hogy egy viszonylag régi motorosról van szó, Black Mask sosem tartozott az univerzum népszerűbb figurái közé; egy Jokert vagy Kétarcot sokkal könynyebb volt beilleszteni az Arkham-szériába, mint őt. Ezzel látszólag tisztában vannak a montreali fejlesztők is, akik elmondásuk szerint nagyon szeretnék szélesebb rétegeknek is bemutatni a karaktert, aki legalább olyan érdekes háttértörténettel rendelkezik, mint ismertebb kollégái. „Realizáltuk, hogy Black Mask nem feltétlenül az a figura, akit sokan el tudnak helyezni az univerzumon belül, így azon is sokat kell dolgoznunk, hogy elmagyarázzuk, miért olyan remek karakter ő, és ezt a játékban is éreztessük.
Sokan nem ismerik a természetét, ezért miénk a feladat, hogy kellően félelmetessé tegyük.” – mondta Eric Holmes, a játék kreatív igazgatója.
Míg a képregényekben Black Masknak nem kevés oka van gyűlölni Batmant, addig az Arkham Origins-ben egyelőre homály fedi, miért akarja annyira lapátra tenni Gotham hősét. Aminek kivitelezéséhez egyébként minden hatalma és pénze megvan, és ezt nem rest kihasználni: összegyűjti a világ legjobb bérgyilkosait, mindegyikőjüknek nem kevés összeget ígérve a Denevérember holttestéért.

Nem egy ideális Szenteste, igaz? Ekkor fogja ugyanis felvenni a cselekmény fonalát a játék: ahogy korábban is említettem, Batman pályafutásának kezdeti éveiben járunk, amikor ugyan rendelkezik már némi tapasztalattal, de továbbra sem az a tapasztalt veterán, aki Gotham összes bizarr alakját rács mögé csukta legalább egyszer.
Egészen idáig csupán hétköznapi bűnözőkkel harcolt, ám ezen a napon fordulóponthoz érkezik a Sötét Lovag sorsa: egy minden eddiginél fenyegetőbb veszéllyel néz szembe, mivel cseppet sem átlagos gonosztevők törnek az életére. Az első valódi próbatétel, ha úgy tetszik.
Az Arkham Origins kizárólag kronológiailag jelent visszalépést a sorozatban, ezt leszámítva viszont minden téren igyekszik több lenni. A Rocksteady által lefektetett alapok betonbiztosan vándorolnak tovább ebbe az epizódba, amit joggal el is várhat mindenki, és persze a WB Games Montreal se kedveli annyira a nyilvános megkövezést, hogy valami teljesen új koncepcióval kísérletezzen. Miért is lenne ilyesmire szükség, amikor az Arkham City méretes, felfedezésre kihegyezett, tartalommal teli világát annyira imádta mindenki? Itt is megkapjuk majd ezt, sőt, állítólag “drámai” módon kibővül Gotham városa, ahol régi és új elemek egyaránt várnak ránk.
Természetesen maga az időpontválasztás sem véletlenszerű húzás volt a fejlesztők






részéről. Eric Holmes elmondása szerint a cél egyfajta ironikus összkép létrehozása volt, ahol ez a gyönyörű és szívmelengető ünnep egybeolvad a Gotham nyomasztó hangulatával. „Valami igazán szép egy igazán lehangoló helyen. Az egész felruházza egy sajátos, sötét humorral a játékot anélkül, hogy megtörné a forgatókönyv komolyságát" – summázta a kreatív igazgató. Az eddig látottak alapján pedig úgy tűnik, el fogják érni a céljukat...
A karácsonyi fények halványan világítják meg az árnyékos sikátorokat, míg a kicicomázott plázák és bevásárlóközpontok kongnak az ürességtől, köszönhetően a kibírhatatlan hidegnek és az egyre növekvő bűnözésnek. Ebben a cseppet sem vidító (ám azt feltétlenül hozzá kell tenni, hogy igen impozáns kiterjedésű) környezetben pofozzuk majd végig az alvilág krémjét, az előző két felvonásban már megszokott módon.
Sok más tulajdonság mellett a harcrendszer volt az egyik kardinális pont, ami az Arkham-epizódokat igazán szórakoztatóvá tette. Itt is a legegyszerűbb, legkisebb rizikófaktort magában hordozó megoldás mellett döntöttek a fejlesztők, azaz nem változtatnak számottevően a bevált recepten, kizárólag színesítik azt. Ennek a törekvésnek az egyik végterméke az új horgony, ami nagy segítségére lesz Batmannek a küzdelmek során: a kütyü használatával lehetőségünk nyílik távolról, kötéllel egymáshoz kapcsolni tárgyakat, vagy akár ellenségeket, amely könnyed kezelhetőségéből kifolyólag nem csak rendkívül élvezetes, hanem lehetőségeket teremt a taktikázásra is.

Hogy milyen terjedelmes is valójában az Arkham Origins játszótere, remekül mutatja a Batwing repülő debütálása, amellyel azonnal átutazhatunk egyik pontból a másikba (bár igaz, nem valós időben).



A területet alapvetően két nagyobb szeletre osztották fel a fejlesztők: Old és New Gothamre. Utóbbi helyszínen már járhattunk az Arkham City-ben, ám ezúttal merőben más arculattal bír; itt alapvetően a kisebb épületek és nyomornegyedek uralkodnak, viszont akadnak teljesen új szegletek is.
Az AC-ben a bűnözők búvóhelyeiről elhíresült Jezebel Center itt még egy elsőosztályú bevásárlónegyed, emellett pedig az eddig ismeretlen kikötőket is felfedezhetjük majd. Többek között itt vár ránk a "The Final Offer" névre keresztelt óriási hajó, amely Pingvin székhelyéül, és így illegális ügyleteinek melegágyául szolgál – bizonyára mondanom sem kell, hogy ennek fedélzetére is feltesszük majd kevlárbakancsban melegített lábunkat.
Még mielőtt kifogynék a karakterlimitből, mindenképp szeretnék néhány szót áldozni a híd másik végén fekvő New Gothamre, a kiszélesedett lehetőségek valódi otthonára. A sziget ezen részét magasan tornyosuló felhőkarcolók teszik ki, vertikálisan is bővítve ezzel a játékteret.

Önmagában ez persze vajmi keveset ér, ha nem érezzük benne jól magunkat, de előreláthatólag ezzel sem lesz probléma, mivel a fejlesztők – elmondásuk szerint – nagy figyelmet fordítanak arra, hogy valóban kihasználhassák a játékosok a magas épületek nyújtotta lehetőségeket, ezzel együtt pedig Batman különféle képességeit.

Való igaz, hogy a Warner Bros. Games Montrealnak még bizonyítania kell, úgy gondolom, nagyon bíztató látni az általuk elképzelt irányt. Tisztán látják, hol érdemes, vagy éppen hol nem érdemes belenyúlni a sorozat alappillérjeibe, miközben megtartják annak jellegzetességeit, legerősebb tulajdonságait. Igazából többet egyelőre úgysem lehet tenni, mint reménykedni, hogy idén októberben egy felejthetetlen kalanddal bővül a PS3, az Xbox 360, valamint a Wii U játékkínálata.

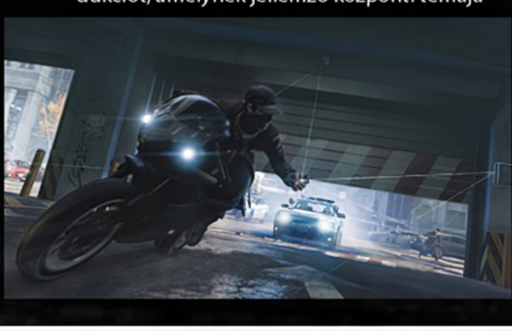
Duke

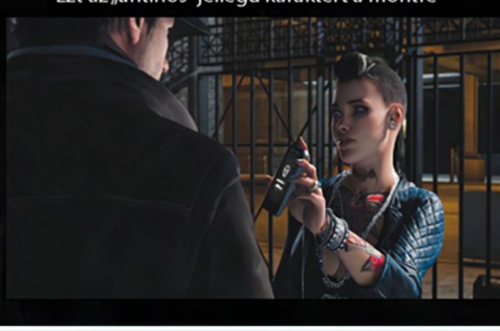


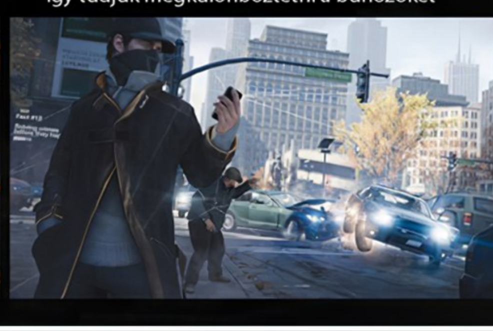
Elgépiesedett világunk jelentős részét elektronika irányítja. Szinte bármely fejlett országban élő állampolgár valamennyi fontosabb jellemzője összefoglalható pár száz megabyte-nyi adathalmazban. Elektronikus úton kommunikálunk, rendezzük banki ügyleteinket, digitális formában őrizzük mozgóképeinket, tároljuk személyes fotóinkat és közösségi oldalakon adunk hírt nap, mint nap magunkról.
A szórakoztatás világába szintén kigyomlálhatatlanul begyűrűzött a határtalan lehetőségekkel kecsegtető számítástechnika, így mára szinte kikerülhetetlenné vált csaknem minden téren. Kényelmi szempontok szerint egy digitális paradicsomban élünk, ahol kódok, tűzfalak és vírusirtók gondoskodnak adataink biztonságáról, ám ennek a komfortnak is megvannak a maga igen súlyos veszélyei. Nem vagyunk már messze annak a futurisztikus víziónak a megvalósulásától sem, amelyben egyetlen computer-komplexum vezérel egész metropoliszokat, összekapcsolva mindent, mindennel. Húsz évvel korábban ez a technikai fejlettség csak egy sci-fiben volt elképzelhető, manapság pedig a küszöbön állva az ajtónkon dörömböl.
A Ubisoft vezetőségénél úgy érezték, hogy a témában rejtőzik annyi potenciál, hogy egy vadonatúj játékot alapozzanak rá, méghozzá nem is akármilyet. Az Assassin's Creed és Far Cry- sorozatokért felelős montreali csapat kapta meg azt a hatalmas harci feladatot, hogy formába öntsön egy olyan szuperprodukciót, amelynek jellemző központi témája a számítástechnika, és annak mesteri szintű manipulációja. A monumentális projektet ***Watch Dogs*** címen mutatta be a francia illetőségű szoftveróriás a tavalyi E3 során, amely azonnal a gamer-világ figyelmének középpontjába került. A készítők egy olyan alkotást álmodtak meg, ami tovább tágítja a sandbox műfajának eddig ismert határait, de nem rugaszkodik el túlzottan az általunk is napi szinten megélt realitástól.
Pontosan annyira mutat a jövőbe, amennyire az még a földhözragadtabb játékosok érzékeny gyomrának is könnyedén megemészthető.

A Watch Dogs főszereplője, Aiden Pearce erkölcsileg közel sem feddhetetlen, volt már dolga életében az amerikai törvénykezéssel. Főszereplőnkben egy paranoid hajlamokkal bőkezűen megáldott, önjelölt „polgárőr" identitása tör felszínre, aki előszeretettel használja ki jártasságát a különféle számítógépes rendszerek feltörésében, hogy megvédje önmagát és féltve őrzött családját a veszélyes elemektől. Neki nem jelent gondot a személyiségi jogok rendszeres megsértése, nem okoz problémát a városi megfigyelő rendszerek irányítása, de ugyanilyen hidegvérrel nyúl bele a jelzőlámpák vezérlésének rendszerébe is. Gerilla akciói sokszor egész kerületekre kiterjedő láncreakciókat eredményezhetnek. Aidennek a hackelés lesz legfőbb fegyvere, tudásában rejlik a modern világ feletti csaknem korlátlan hatalma.
Ezt az „antihős" jellegű karaktert a montreali csapat egy alternatív Chicago-ra fogja rászabadítani, ahol gyakorlatilag minden elektronikus eszköz a várost vezérlő központi rendszerhez, a ctOS-hez (central operating system) kapcsolódik. Mint minden számítógépes szisztéma, ez is feltörhető, irányítása átvehető, amennyiben hozzáértő kezekbe kerül a megfelelő eszköz.
Aidennek csupán egy okostelefonra és a Profiler alkalmazásra lesz mindehhez szüksége, amivel pillanatok alatt elhalászhatja a városban élők személyes adatait, blokkolhatja telefonhívásait, vagy PIN kódokhoz jutva megcsapolhatja bankszámláit az utcai ATM-ek rendszerén keresztül.
Lényegében bármit képesek vagyunk irányításunk alá vonni, amit elektronikus úton központilag működésre lehet bírni.
Mivel azonban a kilőtt lövedékek nem állnak meg digitális parancsszóra, ezért szükség lesz hagyományos fegyverekre is, amiket Aiden akkor ránthat elő, ha békésebb módokon nem rendezhető az adott szembenállás.

A Watch Dogs-ot úgy érdemes elképzelni, mint egyfajta GTA klónt, amely szintén ezüsttálcán kínálja a megszokott utcai lövöldözéseket, a rendőrös üldözéseket, és a különféle járművek elkötésének lehetőségeit. Esetünkben viszont a szükséges pluszt a hackelés mesteri szinten való művelése fogja oltani a produkcióba.
A Profilernek hála a járókelők büntetőjogi státuszáról szintén információkat kapunk, így tudjuk megkülönböztetni a bűnözőket











az ártatlan civilektől, aminek kiemelt szerep juthat bizonyos küldetések felvételénél.
A srácok a játékkal párhuzamosan egy vadonatúj grafikus motort is megalkottak, hogy az ambiciózus projekt megfelelő technikai alapokon támaszkodjon. A Disrupt névre hallgató engine a jelen generáció masináival és a next-gen gépekkel is gond nélkül együttműködésre bírható, a vizualitás ennek köszönhetően pazar lesz valamennyi célba vett platformon. Más alkotásoktól eltérően a csapat ígéretei szerint az itteni virtuális Chicago valóban egy élő, lélegző város képét fogja majd nyújtani. Az emberek viselkedése mindig igazodni fog a körülöttük zajló eseményekhez, akik reagálnak, cselekednek, mindeközben élik mindennapi megszokott életüket. Ha esik az eső, többen ernyőt nyitnak. Ha karambol van, az áldozatok segítségére sietnek és ehhez hasonló, valóban életszagú elemek teszik hitelessé a digitális Chicago szemet gyönyörködtető látványát. Nagyon szembetűnő volt gameplay videókon a környezet dinamikus alkalmazkodása az aktuális időjárási kondíciókhoz.
A fák végre nem csak statikus elemei a városnak. A szél lengedezteti lombjaikat, szemetet söpör a lábunk elé, belekap hosszú ballonkabátunkba, vagy éppen a szakadó eső cseppjei alatt válik csurom vizessé a rajtunk viselt gúnya. Pontosan ezen vizuális elemek azok, amik életszerűvé teszik a látványt és éreztetik velünk, hogy ott is minden anyagból van, ami képes kölcsönhatásba keveredni külső behatásokkal.
Mivel alapjaiban egy sandbox játékról beszélünk, a céltalan csavargás, illetve a tudatos környezeti felderítés itt is ugyanúgy működni fog. Lesznek kiemelten fontos feladatok és kevésbé lényeges mellékküldetések, de a kötetlen barangolás élménye szerencsére nem veszik majd itt sem el.
A teljesítendő tételeket a körülmények szülik körülöttünk. A Profiler arról is információkat csepegtet, hogy éppen kit fenyeget közelünkben potenciális veszély, így az adott személyt követve akár meg is menthetjük őt szorult helyzetéből.

Aiden az óvatos karakterek táborát erősíti, aki folyton tart a leleplezés ártó következményeitől. Arcát többnyire kendővel takarja el, megnehezítve ezzel valódi identitásának beazonosítását.
Emberünk önbíráskodó „antihősként" a törvénnyel sem ápol makulátlan viszonyt, ezért sokszor akaszkodnak majd karhatalmi szervek szorosan a nyomába. Pearce bátyó nyilván ellenük sem lesz rest bevetni a város szülte védekezési lehetőségeket.
A Watch Dogs nem tagadja meg teljesen származását. A montreali stúdió másik vezető címéből, az Assassin's Creedből is jókora



falatokat harap, amit leginkább a tetőkön, autókon és különféle objektumokon való szaladgálós ugrándozás képében fogunk benne tetten érni.
A készítők ezúttal törekednek az élethűségre is, ebből következik, hogy nem leszünk képesek több tíz métereket megtenni a levegőben, de némi parkour beütés azért becsülettel szorul a játékba. Bár karakterünk általában nem lesz állig felfegyverkezve - lévén, hogy a technikai tudására szívesebben támaszkodik -, stukkereket zsákmányolni azért szükség esetén hiba nélkül képes.
Vegyes személyiség ő, hiszen az „ököl és az ész" egyaránt segíti előrejutásában, a két módszer a kezünk alatt konszenzusra jut majd. A leterített ellenfelektől elszedett pisztolyokat, puskákat további tűzharcokban vethetjük be, illetve az elkobzott tárgyainkat „pawn shopokban" tudjuk pénzzé tenni, amit újabb fegyverekbe és lőszerekbe invesztálhatunk. A tűzpárbajokkal kibélelt akciójeleneteknél a külső szemszögű lövöldék stílusjegyei köszönnek vissza, ahol egy manapság divatos fedezékrendszer segíti emberünket a sérülésektől való megóvásban.
Néha nyílt sisakkal konfrontálódunk, néha lopakodva közlekedünk, máskor pedig free running stílusban oldunk sietve kereket, ha a helyzet éppen úgy kívánja. A választás joga minket illet.

Meghatározó szerephez jut még a reputációs rendszer, amit a megmozdulásaink révén tudunk különféle irányokba terelgetni. Lehetünk negatívan megítélt közellenség, ugyanakkor kevésbé vehemens módszerekhez folyamodva elkerülhetjük a médiagépezet éber figyelmét és ellavírozhatunk a város pulzáló forgatagában.
Aiden hangját a Fűrész II-ből is jól ismert kanadai származású színész, Noam Jenkins fogja kölcsönözni. A multiplayer szekcióról annyit tudunk, hogy lesz benne.
Azt azonban, hogy a valóságban miként fog működni, az egyelőre kisebb misztikum számunkra. Eddigi információink alapján egymást segítve, vagy éppen szívatva lesz módunk többszereplős mókába bonyolódni. A fejlesztők nagy vonalakban vázoltak egy olyan lehetőséget, amelyben egy szingli kampányt folytató játékos mellé egy másik csatlakozhat online, aki megfigyelőrendszereken keresztül kísérheti nyomon a kiszemelt gamer cselekedeteit, majd kiszállhat anélkül, hogy az adott játékos tudomást szerezhetne róla. Ha jól értelmezzük a készítők szándékát, akkor ezzel valószínűleg a megfigyelés érzését szeretnék életszerűbbé tenni, ami tovább mélyítheti a paranoid feelinget a játékosokban. A Ubisoft „forradalmasítási" törekvései a multira is kiterjednek, ugyanis el szeretnék mosni az éles határokat a többjátékos mód és a szingli vonulat között.

Nagyon sokat lehetne még diskurálni a Ubisoft év végére datált produkciójáról, de a lényeg összefoglalva az, hogy kapunk egy rendkívül szép vizuális körítésben pompázó sandbox-os anyagot, amiben lesz akció, lopakodás, menekülés, látvány, izgalom és nyilván hackelés, de az minden mennyiségben. Ha az ígéretek hiánytalanul megvalósulnak, akkor egy újabb nehézsúlyú, folytatásgyanús ásszal állunk ismét szemben. A Watch Dogs megtiszteli a jelen konzolgeneráció valamennyi asztali kivetülését (PS3, Xbox 360, Wii U), valamint szebb grafikával és fejlettebb fizikával szintén érkezik a következő konzolos nemzedék zászlóshajóira, nevezetesen PlayStation 4-re és a nemrég bejelentett Xbox One-ra, még valamikor idén ősszel.

FutuRetrO

Tisztelt Olvasóink!

A lentebb látható kérdésekre a választ írjátok fel egy papírlapra, és azt az oldal sarkából kivágható szelvénnyel együtt tegyétek egy borítékba, amit küldjetek el a részünkre, a kiadó postacímére, amely a következő: Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2. Amennyiben az adott játék több platformot érint, írjátok a válasz mellé, melyikre szeretnétek a nyereményt!
A borítékra, vagy abban egy papírlapra feltétlenül írjátok rá a postai címeteket, telefonszámotokat, illetve az email elérhetőségeteket. Nyereményjátékunkra a beküldési határidő 2013. július 28. Itt természetesen a postai feladás dátumát nézzük, tehát amit 28-án adtok fel, az is érvényesnek számít.
Csak az újságból kivágott, 31-es számmal ellátott kupont fogadjuk el!
Dimag és App Store rendszeren keresztüli olvasóink a nyeremenyjatek@konzol.eu email címre küldjék be a választ. Többszörös beküldés kizárást von maga után. Kérjük az azonosításhoz adjátok meg a Dimag vagy Apple rendszerében használt email címeteket és az esetleges kívánt platformot tárgyként is a megfejtések mellett. A borítékra írjátok rá: "NYEREMÉNYJÁTÉK".

A Konzol Magazin által kisorsolt játékokat általában promóciós verzióban kapjuk meg partnereinktől.

CENEGA

CENEGA Hungary Kft. nyereményjáték!

2db Remember Me (PS3 és X360)
1db Dragon's Dogma: Dark Arisen (X360)
1db Star Trek The Video Game (PS3)



Melyik évben játszódik a Remember Me?

Sony Southeast and Central Europe nyereményjáték!

1db The Ratchet & Clank: Qforce
1db PS All-Stars Battle Royale (PS3)



Hogy hívják a The Last of Us két főhősét?

PlayON Magyarország nyereményjáték!

2db Dead Island: Riptide (PS3 és X360)



Hány fős co-op található a Dead Island: Riptide-ban?

Stadlbauer Kft. nyereményjáték!

1db Donkey Kong Country Returns 3D (3DS))



Hány világot járhatunk be a Donkey Kong Country Returns 3DS verziójában?

Console Corner nyereményjáték!

1db Injustice: Gods Among Us póló (méret: M)
1db DiRT: Showdown (PS3)
1db Ratchet & Clank: Qforce



Hány bónuszpontot lehet szerezni a Console Corner honlapján egy új regisztrációval?

Múlt havi nyereményjátékunk nyertesei:

Nyerteseink figyelmébe:
A budapesti lakosú nyertesek a nyereményüket névre szólóan a Console Corner üzletében vehetik át, az aktuális lapszám megjelenését követő első hét után. Vidéki nyerteseinket emailben is értesítjük, ezért kérjük, olvashatóan adjátok meg az elektronikus postacímeteket. A felkeresés azért szükséges, hogy az illető kiválaszthassa a nyereményének az átvételi módját, ami lehet futár, vagy ingyenes postai és személyes (a budapesti Console Corner üzletében) átvétel. Csak visszaigazolt e-mailek után tudjuk ki küldeni a nyereményt!

Polgár József (Budapest), Cserháti Csongor (Debrecen), Juhász Kinga (Budapest), Villányi Péter (Győr), Csaplár Márk Erik (Tarnamérő), Haszák István (Budapest), Bálint Erik (Budapest), Gurály János (Budapest), Presztek Réka (Budapest), Horváth Ádám (Budapest), Szabó Dávid (Nyíregyháza), Fehérgyarmati Róbert (Szombathely).

MEGVETTEM A KONZOL MAGAZIN 31. SZÁMÁT!
KONZOL magazin

Lemaradtál?
Nem gond, még bepótolhatod a hiányt!

-50% AKCIÓ

A Konzol Magazin összes megjelent évfolyamát, mindössze 2000 Ft*-ért vásárolhatod meg!

*A Konzol Magazin 2010-es számait (hét magazint), mindössze 1000 Ft**-ért vásárolhatod meg!*



*A Konzol Magazin teljes 2011-es évfolyamát, mindössze 1000 Ft**-ért vásárolhatod meg!*



A 12. Konzol Magazin esetében választhatsz, melyik címlappal kéred azt.

*A Konzol Magazin teljes 2012-es évfolyamát, mindössze 1000 Ft**-ért vásárolhatod meg!*



A postai feladás árai rajtunk kívülálló okok miatt módosulhatnak, ezért azok változásának jogát a kiadó fenntartja. Amennyiben ez szükségessé válna, megrendeléskor tájékoztatást küldünk ki a megrendelőnek emailben.

Postai csekken történő befizetést nem áll módunkban elfogadni!

* Személyes átvétel vagy futárszolgálattal történő szállítás kérhető.
A futárszolgálat díja a Konzol Magazin összes eddigi évfolyamára a csomagáron felül 3000 Ft.
** A lapokat egyben küldjük ki, amelyek nem férnek be minden postaládába.
A szállítási díj ajánlott küldeményként vagy futárszolgálat által egységesen 1500 Ft.

Fontos! Akik személyes átvételt kérnek, ők is először postai úton, vagy az elofizetes@konzol.eu-n jelezzék azt felénk. Miután az ügyfélszolgálattal rendeződik a rendelés, az illetőt telefonon értesítjük arról, mikortól veheti át személyesen a magazinokat a Console Corner üzletében. A boltban az előzetes rendelés és annak menetének végrehajtása nélkül nem vehetőek meg akciós áron a lapok!

Új Konzol Magazin-csomagok, amennyiben szeretnéd kibővíteni a gyűjteményed!

Te válogathatod össze a kívánt számokat.

10 db 3000 Ft	5 db 2000 Ft	3 db 1000 Ft
	**Postával: 1000 Ft*	**Postával: 800 Ft*
Futárral: 1500 Ft*	Futárral: 1500 Ft*	Futárral: 1350 Ft*

** A feltüntetett szállítási díjak a csomagárakon felül értendőek.*
*** Ajánlott küldemény: plusz 400 Ft.*

Akciós csomagjainkat, lapszámainkat futárszolgálatunkon keresztül is megrendelheted. Ez esetben személyesen házhoz visszük a lapokat, amely előnye, hogy garantáltan sérülésmentesen kapod meg a megrendelt terméket, valamint az utalással sem kell bajlódnod, munkatársunknak a helyszínen is fizethetsz.

THE LAST OF US



A készítők is felnőnek. Ahogy a gyermek érik felnőtté, úgy válik a készítő igazi alkotóvá. A Naughty Dog egy olyan stúdió, melynek lépésről lépésre figyelhettük felcseperedését. Láthattuk, ahogy vad, szárnyaló kreativitású gyermekként szülték meg Crash Bandicoot világát, mely minden PlayStation játékos nappalijának egyik ékköve volt. Serdülőkorba lépve a Jak and Daxter összetettebb élményt nyújtott, ugyanakkor még nem szakadt el teljesen a gyermekkor élményeitől. Fiatal felnőttként az Uncharted szériával vitték tovább a serdülőkor tapasztalatait, saját lábra állva.

Az Uncharted-ban minden megvolt, amit kívánhattunk: vad, tüzes, látványos kaland, mely mindenki számára könnyed szórakozást nyújtott. De volt még hova fejlődni, és a Naughty Dog a helyes irányba tette meg a következő lépést. Az, ahova a most léptek, egy olyan terület, melyen korábban még nem jártak, pedig szinte egyből olyan, mintha erre születtek volna. A ***The Last of Us*** egy érett, felnőtt kaland, mely komor és ijesztő, nyomasztó és keserédes. Ez az a lépcsőfok, mely már nem könnyed szórakozást, hanem igazi, mély nyomot hagyó élményeket ad számunkra, mely nem azért van, hogy tudatunkat kikapcsolja, hanem, hogy belefészkelje magát, és benne éljen.

Mielőtt teljesen belevetném magam a The Last of Us boncolgatásába, ejtenék pár szót arról, hogy miért ez a következő lépcsőfok Nathan Drake kalandjai után.

Az ok, amiért az Uncharted számomra soha nem volt kedvenc sorozataim egyike, hogy bár hihetetlenül élveztem, sose éreztem azt, hogy nyomot hagyna bennem.

Egyszerű, rendkívül csúnya szóval élve „öszszelopkodott" elemei nem is működhettek volna jobban, de nem tudtam nem észrevenni, hogy „csupán" egy remek vidámparki körúton vagyok.

Persze, nekik volt a legnagyobb a körhintájuk, és náluk még a bohóc is tüzet fújt, inkább a szememre és fülemre akartak hatni, mint tudatomra.

A The Last of Us itt már többet/mást ad: nem mutatni akar nekem valamit, hanem bevonni valamibe. Ahol az Uncharted vezetett az úton, és szinte játszotta magát, ott most a kezembe adják az irányítást, és magamra hagynak. Ahol a Drake átreptetett az akadályon, ott most elvárják, hogy én emeljek hidat, és keljek át magam.

Ahol azelőtt egy fegyverraktár állt rendelkezésemre, hogy utat törjek magamnak, most egy fél téglával kell elterelnem ellenfeleim, hogy elmeneküljek előlük.

Órákig lehetne sorolni a két játék közti különbségeket, melyek már műfajukból eredve is jelen vannak. Ugyanakkor nem azért tartom, hogy a The Last of Us jobb, mint az Uncharted, mert más. Azért gondolom így, mert TÖBB is.





Az utolsók

A történet középpontjában az ötvenes éveiben járó, megtört Joel és a tizennégy éves, rejtélyes Ellie állnak. Mindkettejük története egyszerre gyötrelmes és érdekfeszítő, és kettejük kapcsolata is hatalmas szerepet tölt be a cselekmény kibontakozásában.
Joelnek bármi áron el kell juttatnia a lányt a Szentjánosbogarak nevű rejtélyes csoporthoz, akik az egész történetben központi szerepet töltenek be, és megtalálásuk lehet hőseink egyetlen esélye. Egy olyan világban, mint amilyen a The Last of Us-é, minden nap lehet az utolsó, és minden ember, akit megismersz, egy órával később halott lehet.
Joel és Ellie számos túlélővel találkoznak útjaik során, ám nekik saját túlélésükkel kell foglalkozniuk, hiszen senkiről nem lehet tudni, mikor fordul ellened, és bármelyik társ válhat hátrányodra, ha megfertőződik.
A TLoU világa és története messze a legkomolyabb a Naughty Dog játékok közül, és ezzel a komor és reménytelen világgal, amit elénk tártak, sokkal jobban bevették magukat a szívembe, mint bármelyik korábbi „tűzijátékukkal".

A túlélés

A szoftver stílusát tekintve alapvetően egy túlélő-horror és egy akció-TPS tökéletes keveréke. A történet folyamán rendszeresen váltakozik ez a két stílus, így hol a fertőzöttekkel teli horror-szakaszokat, hol a túlélésért küzdő bandák elleni tűzharcokat kell átvészelnünk. Bár hamar észre fogjuk venni, hogy a mozgásanimációkat és a gunplay alapjait az Uncharted epizódokból emelték át, az már az első perctől látszik, hogy egy annál sokkal lassabb és kimértebb játékkal van dolgunk. Alapvetően konfliktusaink kezelésére háromféle lehetséges megoldás van: lopakodás, közelharc és tűzharc.
Mindhárom típusnak megvan a rendeltetett helye és ideje, azonban a játék egésze alatt ránk van bízva, mikor, hogyan próbáljuk megoldani a szituációkat.
De nézzük a három stílust sorban. A lopakodáshoz többnyire akkor érdemes folyamodni, ha az ellenfél messze túlerőben van, illetve lőszert próbálunk spórolni egy közelgő, szorosabb szituációra. Lőszert spóóórolni? Igen, a The Last of Us-ban nem a fán terem a töltény, nem találsz minden őr zsebében fegyverraktárt, és a kezed ügyében is csak véges számú eszköz/muníció lehet.
Éppen ezért értékes töltényeinket gyakran nem akarjuk mezei emberekre pazarolni, vagy épp olyanokra, akikbe az egész tárat bele kell eresztenünk, hogy megérezzék.
Az emberek elleni lopakodás eleinte egyszerű, guggolómozgással játszi könnyedséggel kerülhetünk bárki háta mögé, és egy gyors mozdulattal nyakon szúrhatjuk, vagy ha még pengéinket sem akarjuk pazarolni, meg is fojthatjuk (ez kicsit tovább tart). A játék későbbi szakaszán már jobban felszerelt ellenfelekkel is találkozhatunk, akiket nem ilyen egyszerű becsapni, de már az első találkozástól kezdve komolyabb gondot jelentenek a fertőzöttek. Nekik két főbb fajtájuk létezik: a runnerek és a clickerek.
Előbbiek a fertőzés korai stádiumában vannak, így leginkább a klasszikus zombikra emlékeztethetnek, ám annál egy fokkal intelligensebbek: amellett, hogy harapni és karmolni akarnak, ha közel kerülsz hozzájuk, nem okoz nekik komolyabb problémát az ökölharc sem. A már jóval tovább mutálódott clickerek már látásukat is elveszítették, így nekik akár zseblámpával is bátran a szemükbe világíthatunk, és észre sem vesznek minket. Ugyanakkor ez a típus, vakságának következtében jóval kifinomultabb hallással rendelkezik látó társaiknál, így a guggolómozgás is kevés lehet: rendkívül óvatos lépteket igényel, ha észrevétlenül próbálunk elhaladni a clickerek mellett.
Ebben segít, hogy mi is hagyatkozhatunk hallásunkra. Az R2 gomb megnyomásakor Joel lehajol, és fülelve próbálja feltérképezni a területet. A képesség fejlesztési szintjétől függ, hogy mekkora hatótávolságon belül látjuk meg a falak/ajtók mögött rejtőző ellenfeleket. Ha a lopakodás befuccsolt/nem opció, még mindig lehetőségünk van spórolni a lőszerrel, ha közelharchoz folyamodunk. Az emberek és a runnerek ellen még az öklünk is beválhat, ám egy clicker távoltartásához már komolyabb ütő-/vágófegyverre van szükségünk, ezekről majd később.



A szoftver alapvetően a mára már rendkívül elterjedt kétgombos ütés/counter jellegű harcrendszert használja (amit az Arkham City, vagy némileg egyszerűbb formában az Uncharted is), némi környezeti interakcióval vegyítve. Ha fegyverünkhöz kell nyúlnunk, mindenképpen érdemes spórolni a lőszerrel, hisz, ahogy már említettem, fogyó eszköz.
A jó hír: az emberek nem terminátorok, így nem bírnak ki annyi lövést, mint ahogy azt egy átlag TPS-ben megszokhattuk.
A rossz hír: mi sem. A szoftver (legnagyobb örömömre) nem a manapság leginkább elterjedt „regenerálódó" életerőt alkalmazza, hanem klasszikus HP mérővel rendelkezik, mely nem tölti vissza saját magát.
A gyógyításhoz természetesen elsősegély-csomagokra van szükségünk, ami szintén nem terem minden bokorban. Tehát nem csak azért kell ügyelnünk a konfliktusok elkerülésére, illetve legbiztonságosabb lerendezésére, mert muníció híján vagyunk, hanem, mert súlyos sérüléseink nem múlnak el, mire a következő sarokra érünk.
És pont ezek a taktikák és szituációk azok, amelyek igazán színessé és változatossá teszik a játékot. Mire eleged lenne a nyomodban loholó katonákból, fertőzött zónába kerülsz, ahol a túléléshez szükséges lépések egyre nehezebbek, ahol a clickerek őrült ricsaja jár majd a fejedben, míg meg nem látod a napfényt. A szituációk és játékelemek folyamatos váltogatásával tartja fenn olyan remekül a Naughty Dog a kaland intenzitását. Mire beleunnál valamibe, jön valami egészen más, és mire már el is felejtenéd, hogy ilyen is volt, újra előkerül.
És a legfantasztikusabb az egészben, hogy nem is egy rövid kalandot kellett végig izgalmassá tegyenek:
a TLoU alaphangon is 14-16 óra első végigjátszásra, Normal fokozaton, átlagos tempóban. Nehezebb szintet választva még több időt vehet igénybe, és ha végére értünk, még ezután is lehetőségünk van nekiállni a New Game + módnak, hiszen az új helyre, nagyobb számban elosztott ellenfelek, és a szűkösebb ellátmány alaposan felborítja a játék folyamán használt taktikánkat.
A szoftver rendelkezik multiplayer móddal is, ám ennek szerverei a tesztelés ideje alatt sajnos még nem éltek, így nem volt lehetőségem kipróbálni.

Csináld magad

Mivel a poszt-apokaliptikus világokra nem kifejezetten jellemző, hogy fene nagy lenne a jólét, gyakori, sőt állandó jellegű, hogy eszközeinket/fegyvereinket magunknak kell összeállítanunk. A játék egyik legérdekesebb eleme éppen az, hogy rád bízza, hogy mit hozol létre abból, ami rendelkezésedre áll.
A különböző helyeken elszórt tárgyak nagy része ugyan önmagában is használható, ám sokkal nagyobb haszna lehet, ha kombináljuk valami mással. Például: ha találunk egy üveget a földön, elhasználhatjuk arra, hogy eldobjuk, és eltereljük vele ellenfeleink figyelmét. Ugyanakkor az is módunkban áll, hogy megtöltsük benzinnel és egy rongyot tömjünk bele, így molotov-koktélként használjuk. Közelharci fegyverek esetében ugyanígy érdemes lehet kombinálni.
Bár az egyszerű vascső is rendkívül hatásosan összezúzza ellenfeleink koponyáját, ha egy ollót rögzítünk rá ragasztószalaggal, máris halálosabb.
De nem csak a fegyverek terén kell kreatívnak lennünk: elsősegélycsomagokat is csak borzasztó ritkán találni, így többnyire ezeket is magunknak kell összeállítanunk.
A lőfegyverek sem maradnak természetesen fejlesztések nélkül, ám az ő helyzetük



















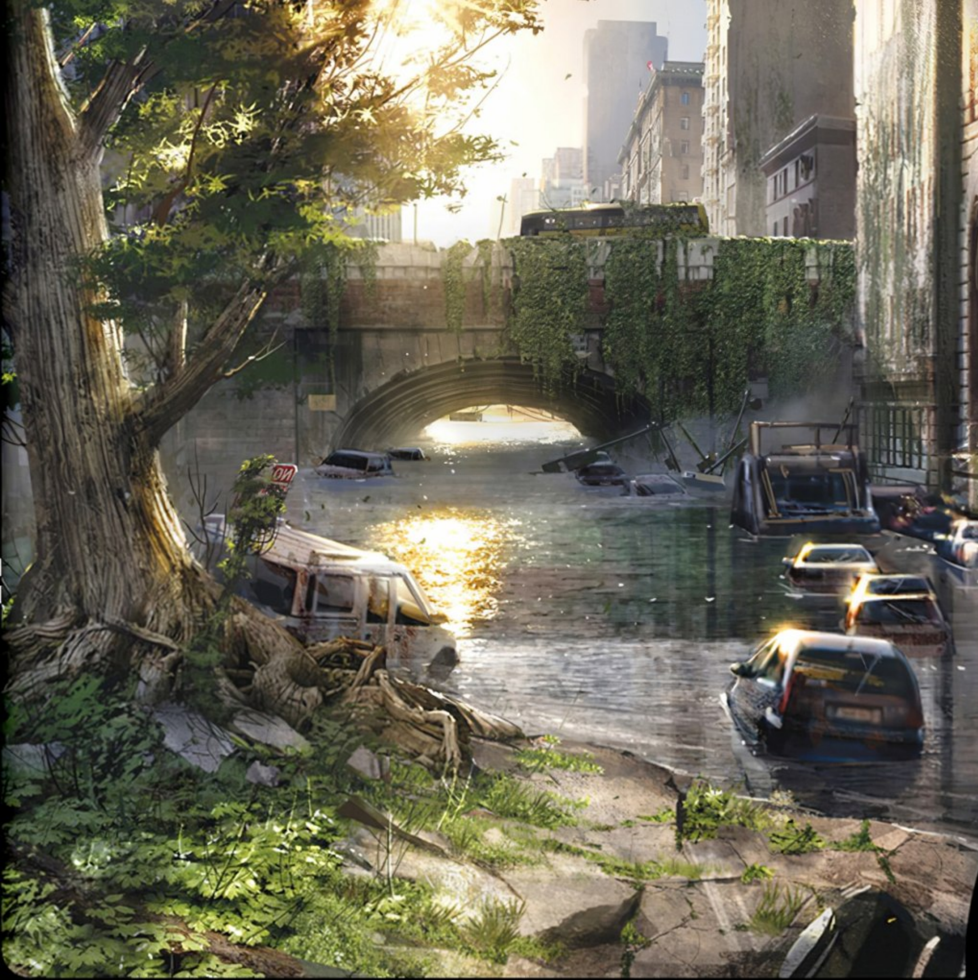
különbözik a fent említettektől. A fegyverekhez nem külön alkatrészeket találunk, hanem csavarokat gyűjthetünk, melyek azt a felszerelést szimbolizálják, mely puskánk fejlesztéséhez szükséges.
Ily módon lehet növelni a tárak kapacitását, az újratöltés sebességét, a hatótávolságot és még sorolhatnám. Bár már ennyi is bőségesen elég lenne, még karakterünket, Joelt is van lehetőségünk turbózni: a játék során elszórt gyógyszerek segítségével növelhetjük hallásunk kifinomultságát, maximális életerőnket, illetve egyéb képességeink hatékonyságát.

Prezentáció

Ami a prezentációt illeti, a The Last of Us mindenképpen a generáció legkiemelkedőbb darabjai közé tartozik. Példátlan az a színvonal, amit a játék képvisel, és párját ritkítja a munka, amit belefektettek.
Meglepő módon, először nem is a grafika, hanem a hangok voltak azok, amik felkeltették a figyelmemet: döbbenetesen életszerű és erős hangeffektekkel rendelkezik a játék, amin a remek szinkrongárda, és a kifogástalan (bár néha kicsit kevés) zenei aláfestés szinte már csak díszítés. Mivel a játék nagyban támaszkodik hallásunkra szorult helyzet esetén, létfontosságú volt, hogy az effekteket eltalálják. Sikerült is.
A hideg futkosott a hátamon, valahányszor a sötétben meghallottam egy lámpát felborulni, és felébresztette bennem a túlélési ösztönt, ha a clicker élesen kattogó, raptorszerű hangja járta át a folyosót. Egy üvegszilánk reccsen, ahogy lábam ránehezedik, és már érzem, hogy vesztemet fogja okozni.
Egy tár kattanását hallom, ahogy a hüvelybe kerül és tudom, hogy nem bújhatok elő, mert tüzet nyitnak rám. Az ilyen pillanatok teszik igazán élővé ezt a világot, amit a fejlesztők teremtettek.
És akkor még mindig ott vannak a dialógusok, melyek folyamatosan figyelmünket követelik, annyira mesterien kidolgozottak. Joel és Ellie, a játék egésze alatt jelenlé-









vő párbeszédei remekül ábrázolják a két karakter közti éles különbségeket, melyek korukból fakadnak, és abból, hogy gyakorlatilag két különböző világban születtek (Ellie a fertőzés után).
Mindkét szinkronhang nagyszerű munkát végzett karaktere életre keltésében, és beszélgetéseik kivételes atmoszférát adnak egy amúgy is emlékezetes kalandnak.

Elkerülhetetlen, hogy a látványról is beszéljek, de úgy érzem, nincs is olyan szó, amit még nem használtak el a Naughty Dog játékaira, nincs bók, melyet nem sütöttek el, nincs magaslat, ahova még ne emelték volna fel őket. Ez itt egyértelműen a PlayStation 3 legszebb játéka.
Döbbenetes az a részletgazdag, helyenként már-már a fotórealisztikusság határát súroló látványorgia, amibe csöppentünk.
Ahogy a fény átsuhan a lombkoronák között, és megvilágítja a levegőben szálló porfelhőt: leírhatatlan. Nem is kívánok erre több szót fecsérelni. Ezt látni kell.

Miért Tíz a Tíz?

Nem győzöm hangsúlyozni, mennyire nem szeretek tíz pontot adni a játékokra. Többek közt azért, mert ha túl gyakran értékelek maximálisat, súlyát veszti, és mert szeretem kihasználni a teljes skálát, melyen dolgozunk. A Naughty Dog azonban a The Last of Us-al egyszerűen nem enged más lehetőséget. Nem tudok mást tenni, mint a lehető legmélyebbre hajolni azelőtt, amit a stúdió alkotott.

Igazából minden olyat megadott nekem, amit az Uncharted sorozatból hiányoltam, és amiért annak epizódjai számomra sose voltak maximálisak: egy intenzív, maradandó élményt, mely néhol könnyeket csal a szemedbe, máshol adrenalinnal tölt el, és olykor még el is gondolkodtat.
Én az ilyen alkotások miatt tartom azt, hogy a videojáték több, mint ipar, és a művészetek kategóriájába is sorolható. Ez itt a PlayStation 3 pályafutásának kicsúcsosodása, melyre büszkén lehet azt mondani, hogy méltóképp zárt egy korszakot, és a legszebb kilépő volt, melyet stúdió adhat. De nem ezért adok tíz pontot a The Last of Us-ra. Azért adok, mert ez a játék egy irány.
Egy olyan irány, melyet, ha szerencsénk van, sok játékfejlesztő fog követni: ez a komoly, érett szórakoztatás, mely az öröm, a bánat, a feszültség és a félelem húrjain bábként mozgat, és ezt a maga tökéletesen precíz, végletekig kidolgozott módján teszi.

Amellett, hogy a The Last of Us egy kiemelkedő, tízpontos produktum, a legjobb bizonyíték arra, hogy a Naughty Dog újabb lépcsőfokot tett meg életútján, és felnőtt.





10/10

Kiadó: *Sony* Fejlesztő: *Naughty Dog*
Multiplayer: *nincs* Online: *2-8 fő*
Felbontás: *720p* Hang: *DTS*

VIZUALITÁS 10 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 10

rolmanus



GRID 2

Nem tudom pontosan mi a titka, de a GRID úgy robbant be anno úgymond a versenyző játékos társadalom köreibe, mintha legalábbis valami új messiást üdvözölhettünk volna.
Nem is azért, mert egy kimagasló programról lett volna szó, talán inkább csak a könnyedsége, árkádos hangulata fogott meg sokakat, vagy mert éppen nem volt jó ideje semmi hasonszőrű a piacon, mindenesetre megjelenésekor szinte mindenki ugyanúgy „gridezett", mint egy-egy újabb GT vagy Forza esetében. Mégis 5 hosszú évet kellett türelmetlenkednünk a folytatásra várva, a tesztverzió óta pedig izzadva vártuk a végkifejletet, mely végre megérkezett, úgyhogy máris bőgethetjük a V8-as motorokat, égethetjük a gumikat!

Ennyi évvel az előző rész után, pláne a generáció vége felé azért már igen komoly elvárásaink vannak, melynek nem is olyan egyszerű megfelelni, legyen szó single, vagy multi élményről, hiszen ma már egyik irányába sem billenhet el a mérleg a másik rovására.
Nincsen semmi túlkomplikálva, egy ütős árkád ismérveként rögtön egy izzasztó futammal vethetjük vele magunkat karrierünkbe, mindössze az online összeköttetést firtatja a gamma a naprakész leaderboard tekintetében. Személy szerint az alapvető közepes nehézségi fokozatot rögtön szimpatikusnak találtam, hiszen némi odafigyeléssel mindig nyerhetek, de árkádjellegéből adódóan végig ott lihegnek a nyomomban, így elég egy kisebb hiba és lehagynak (vagy belém hajtva kipörgetnek a kanyarban).
Később ezt persze érdemes nehezíteni, pláne miután megszoktuk a stuff direkt driftelős stílusát, mely ugyan nem olyan durva, mint egy klasszikus Ridge Racer vagy Outrun esetében, azért a technikát elsajátítva gyilkos GT/Forza kanyarokat vehetünk be könynyedén hátsómeghajtású izomverdáinkkal.
A ***GRID 2*** lényege pedig talán pont ez az árkádos könnyedség, miszerint bármikor megelőzhetnek, de egy jól bevett kanyarral némi izzadással könnyűszerrel vissza is szerezhetjük pozíciónkat.
Ebben az egész árkádos feelingben ugyancsak nagy szerepet játszik a (Forzából is jól ismert) visszatekerés, valamint a komolyabban kidolgozott törési rendszer, mely bizony az autó fizikájára is komolyabban kihat, persze csak az adott futam időtartamára.

Elsőként egy Ford Mustang volánja mögé ülhetünk, majd sorra kapjuk a különféle japán, európai stb. nemzetiségű verdákat, egyszerre többet is felajánlva, melyekből mindig csak egyet választhatunk, de semmi vész, a többit is megszerezhetjük később „Autó kihívás" versenyeken. Vannak városi, szabadtéri (pl. erdei), valamint versenypályás helyszínek is, utóbbi például a híres Indianapolisi, gyakorlásra is, ahol egyben a fizikával is megismerkedhetünk. Egy ilyen amcsi verdával 250-el megküldve úgy szállnánk el a kanyarban, mint a győzelmi lobogó, és noha itt is kipöröghetünk, azért kifejezetten kezes bárányka válhat az amcsi V8-as szörnyekből is.
Nagyon sarkalatosan élve azt is mondhatnám, hogy Burnout és szimulátor átmenet, előbbi szériát már csak a belassított crash script kapcsán is felvetném, mint példát.
A járgányokra egyébiránt érvényes az ép testben ép lélek arány is, csak épp fordított jelleggel. Avagy félárkádos fizikájuk kihat játékautó jellegű megjelenésükre is, hiszen valahogy a legkomolyabb kocsikat sem tudom olyan komolyan venni, mint a GT-ben vagy Forza-ban, inkább árkádos rajzos játékautó feelingjük van, noha nagyon is tetszetősek, pláne külső nézetből, és a törésmodell sem rossz.

Abszolút az árkád feelingről szól a dolog, keskeny szakaszokon is repeszteni, lökdösődni, mégis belekeverve valami klasszikus Gran Turismo karrier féleséget.
A keskeny határt tehát megtartották a két stílus között, egyik irányba sem megy el túlságosan. Csak épp nem pénzgyűjtésről















szól a fáma, hanem a rajongók számának folyamatos növeléséről, melynek függvényében folyamatosan megnyílnak az újabb rendezvények és szezonok.
Külön érdekesség, hogy a vezetési stílusunk is kihat a pontok gyűjtésére, ami így összességében már abszolút ismerős lehet a Kudos rendszer kapcsán, ha valakinek volt Metropolis Street Racere Dreamcasten, vagy Project Gothame valamelyik X-en.. jaj hoppá , már nem mondhatjuk, hogy Xbox 1, illetve de, mi „magyarok még megkülönböztethetjük az „Xbox1"-et a „One"-tól. :)

A rajongókon túl külön szerepet játszanak a különféle szponzorok is, melyeket szabadon válogathatunk, és amennyiben eleget teszünk speciális kéréseiknek, azaz különféle kihívásokat teljesítünk (pl. légy első, előzd meg xy-t, hajts ennyivel ennyi időn keresztül stb.), akkor újabb jutalmakban részesülhetünk.

Különféle kisebb közösségi opciókról is gondoskodtak, melyeket a garázsból menedzselhetünk, ahol verdáinkat sorra gyűjtögetjük. Tuningolni ugyan nem tudjuk őket, viszont relatíve széles skálán válogathatunk különböző előre megszerkesztett dizájn jellegzetességek közül, melyeknek a színeit is változtathatjuk. Legalább a felnik közül is szabadin válogathatunk.
Noha igazi tuningra sajnos nincsen lehetőség, igazából a stuff jellegéből adódóan már a kezdő verdáink is „repesztenek" az aszfalton, így sok értelme amúgy sem lenne „rakétakocsikat" fabrikálni, nyeljük be tehát a békát, és hagyjuk meg őket a szimulátoroknak. Sajnos a versenyek változatossága sem mozog olyan széles skálán, és a karrierrendszer is igen hamar kiismerhető, így ha eltekintünk a multi extráktól, elég hamar kifulladhat a dolog, hiszen a szokásos 12 fős futamokon, az egy az egy elleni versenyen, és a single időkihívásokon túl csak olyan extrákkal találkozhatunk, mint pl. forgalom előzése (értsd, inkább jó néhány lassabb versenyző a pályán, tehát nem igazi szembeforgalom). A hangulatot mégis fenntartja az újabbnál újabb helyszínek bemutatása, és a gyors, nem túl hosszú, izgalmas versenyek kavalkádja. Ezért a 8 pont, se több, se kevesebb.

A karriernek azért megvan a maga hangulatos körítése, mint TV-s bevetítések, telefonhívások, különféle acsik/trófeák, üzenetek, melyek mind-mind az érzést fokozzák, miszerint újdonsült versenyzőként az élre törünk. 80 különböző verdával találkozhatunk, melyek egytől egyig törnek, darabok szállnak el, gyűrődnek, roncsolódnak, és komolyabb sérülésnél nem csak a motor erőlködik jobban, de a kormány is megsínyli, ami némiképp megnehezíti a manőverezést. Visszatekeréseink száma is korlátozott, így a szűk utakról is visszahozhatjuk a kocsit, miután a szakadékba zuhant, de azért nem a végtelenségig.
Egyébként teljesen jó rendszer, hiszen megtanít figyelni a konkurens versenyzőkre, ugyanakkor főleg egy-az egybeni futamokon simán megcsinálhatjuk, hogy az utolsó kanyarban ezerrel beletépünk a másikba, majd győztesen röhögve befordulunk a célvonalba.
Mint említettem nem vagyok maradéktalanul megelégedve a verdák küllemével, ám a játék stílusához jól passzol. Szépen csillognak, csak úgy, mint a helyszínek, de pl. városok is akármilyen csili-viliek, valahogy üres hatást keltenek, és noha szép éles a kép, kisebb grafikai bugok akadhatnak, de legalább a framerate stabil, bár „mintha" egy 12-es futamnál láttam volna pillanatnyi belassulást. Külső nézetből pláne kifejezetten tetszetős a játék (mondanom sem kell, ilyenkor visszapillantózva könnyedén megcsodálhatjuk kocsinkat elölről is) viszont egy cockpit nézet lehet nem ártott volna a repertoárba, sebaj.

Multiban splitscreenezhetünk is, illetve online akár 12-en is összemérhetjük tudásunkat, ahol a szokásos versenyeken kívül specifikus checkpont rendszerű, egy az egy elleni, drift versenyzős előzgetős, és hasonszőrű opciókkal is találkozunk, ami viszont többek között igazán érdekessé teszi online karrierünk, hogy a (Codemasters-hez hűen) a statunkat folyamatosan figyelve a tudásunkhoz mérve szabnak ki nekünk egy-egy riválist, akit épp érdemes online legyőznünk.

Nem feltétlenül nyújt annyi pluszt a GRID 2, mint azt várnánk 5 év elteltével, de ha könnyed hangulatos árkád versenyzésekre vágysz, akkor singleben és multiban is hamar megtalálod a számításaid.
Mind a kihívás, mind a feeling végig képes fenntartani a jellegzetes GRID hangulatot, a 80 különböző verda begyűjtése pedig érdemessé teszi a szezonok kifuttatását, majd multiban is kellő ideig megmarad a motiváció, hála többek között tudásunkhoz mért rivális rendszernek.

A GRID 2 nem több, és nem is kevesebb, mint amit ígér, a kezdetektől megfog, és akár be is szippanthat hosszú napokra (vagy hetekre?), csalogató menürendszerrel, ütős hangorgiákkal, a generáció vége felé egész kényeztető meglepetés.
PS3 tekintetében nem nyilatkozhatok, de a Forza Horizon után kellemes levezetésnek ajánlom.

8/10

Kiadó: *Codemasters* Fejlesztő: *Codemasters*
Multiplayer: *2 fő* Online: *2-12 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 8 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 8

CONSOLE CORNER 11 990.-

Krisz



METRO
LAST LIGHT

Egy lehetséges atomháború szörnyűséges víziójával a hidegháború folyamán már szembesülhetett az emberiség. Nem következett be végül az elhúzódó folyamat több, mint ötven éve alatt, de bekövetkezhet bármikor a jövőben.
Napjainkig sötét próféciák egész sora jövendölte meg fajunk ilyen módon való kipusztulását, megihletve ezzel számtalan regényírót és játékstúdiót szerte a világban.
Az egykori Szovjetunióból kivált tagállam sokat gyötört népe történelmünk eddigi legsúlyosabb lélektani hadviselésében szerzett frontvonalbeli kompeten-ciát. Bizonyos vélekedések szerint az amerikaiakkal folytatott hidegháború lezárásával csak elodáztak egy megsemmisítő erejű atomkatasztrófát, de nem kerülték végleg el azt.

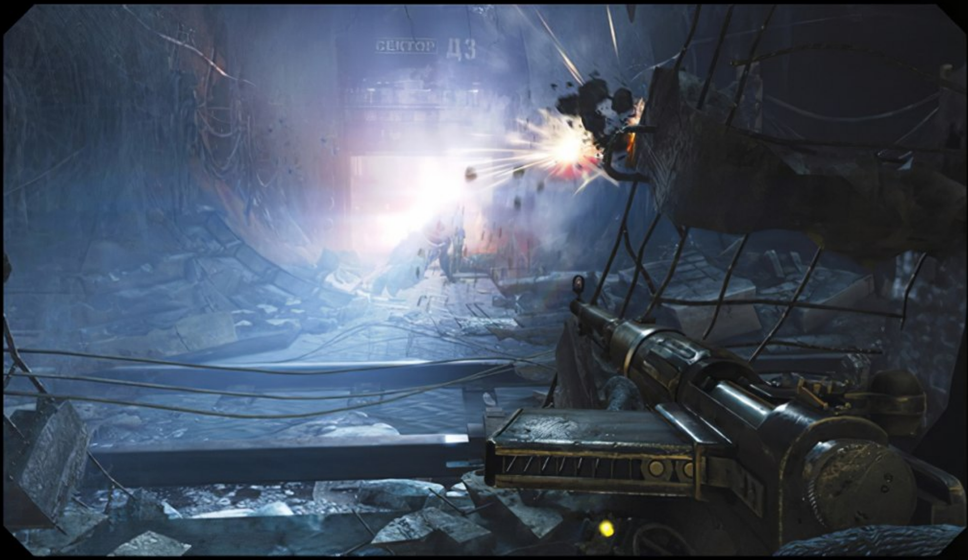
A poszt-apokaliptikus témát nagy sikerrel felkaroló S.T.A.L.K.E.R. sorozat elkövetője, a GSC Game World csapatából emigrált maroknyi fejlesztő-sereglet hét esztendővel ezelőtt alapította meg a 4A Games névre keresztelt stúdiót. A srácok gyakorlatilag zérus pontról indították az alkotói munkát, kezdve a sort a saját építésű 4A Engine kifejlesztésével.
A frissen összeverődött gárda bemutatkozó munkájával meredeken ívelt a játékfejlesztés egének állócsillagai felé. A stúdió elsőszülött gyermekeként a 2010-ben megjelent Metro 2033-at jegyezzük, amit hamar szívébe zárt a műfaj rajongóinak népes tábora.
Három évre volt szükségük a folytatás elkészítéséhez, amely lekövette a szebbet, jobbat és többet elv kötelező vonalát. Idáig vezető útja azonban közel sem volt zökkenőmentes. A játék 2012-re időzített megjelenése több halasztást is elszenvedett, miközben a team imára kulcsolt kezekkel nézte végig egykori kiadójának nagy hírveréssel beharangozott sírba vonulását. A THQ-birodalom teljes összeomlása után jött a felmentő sereg és a Deep Silver képében hamar új gazdára talált a második felvonás kizárólagos kiadási joga. A sietve bedobott mentőövnek hála nem kallódott el a majdnem kész produkció, a süllyesztőt épphogy elkerülve már szinte egyenes út vezetett az ünnepélyes megjelenésig. Az ukrán stúdió megalakulása után egy óriási forrál érkezett az alkotói fázisba, hiszen a történet alapjait már regény formájában lefektette az orosz ajkú regényíró, Dmitry Glukhovsky, akivel a csapat szorosan együttműködve dolgozott a játék folytatásának megvalósításán.
Mivel a szerző második, témához kapcsolódó könyve, a Metro 2034 más irányba terelte a cselekmény szálait, mint a frissen kiadott adaptáció, a játék végül nem vehette fel az eredetileg megálmodott címet.

Helyette pattant ki a ***Last Light*** ötlete, melyben a cselekmény helyszíne és központi karaktere az első felvonáshoz képest változatlan maradt. Így már sokak számára adja magát a dolog, hogy a nukleáris fegyverzettel porig rombolt Moszkva ad újfent otthont, Artyom további idegborzoló kalandjainak. Személyében tisztelheti a nép azt a frissen kinevezett „spártai" Rangert, aki az első felvonás negatív befejezésében atomrakétákkal kísérelte meg likvidálni a felszínen élő, telepatikus képességekkel felruházott mutáns „emberi" faj tagjait, a Dark Ones-okat.
Nehéz döntésének foganatosításával célul tűzte ki, hogy véget vet egy nemzet rémálmának és jobb létet biztosít a metróhálózat alagútjaiba kényszerült polgártársainak. Hogy ez a merész terv miként sült el, annak vészterhes konklúzióját ebben az epizódban fogjuk részleteiben megismerni.

A Metro: Last Light egy esztendővel az első rész cselekményei és huszonegy évvel az Oroszországot is vérig sebző atomháború után veszi fel ismét a történet fonalát.



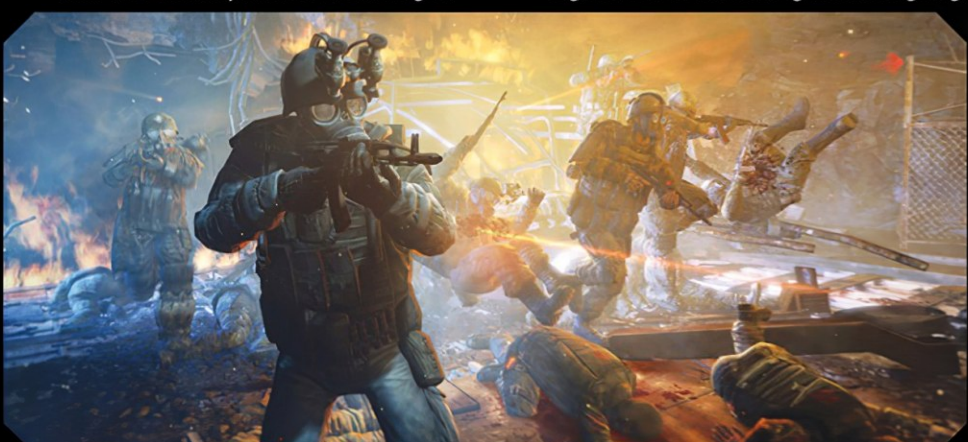


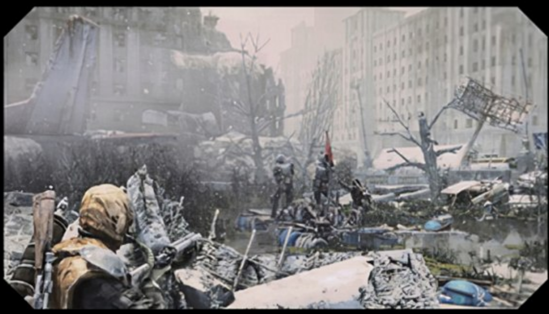




A magába roskadt civilizációban a társadalmi különbségek közötti határok végképp elmosódni látszanak, az emberek egzisztenciális állapota a templom egerének anyagi helyzetével vetekszik. Mindegy, hogy ki voltál odafent, itt csak egy globális katasztrófa szerencsétlen túlélője leszel, minden áldatlan nap farkasszemet nézve a totális kilátástalansággal. Csak az élethez nélkülözhetetlen alapvető dolgok érnek itt valamit, de azok viszont aranyat. Banki jellegű fizetőeszközért már egy szál gyufát se adnak, helyette a régi világból származó lőszerekkel ellentételezhetjük vásárlásainkat a fegyverneppereknél. A felszíni atomkatasztrófa következményei elől a moszkvai metróhálózatba bujdokolt emberek városállamokat hoztak létre az állomásokon és különféle elvi meggyőződésű kolóniákba tömörülve próbálják túlélni az áldatlan állapotokat. Ahelyett azonban, hogy összefogva egymást segítenék szorult helyzetükben, a különböző szélsőséges náci és kommunista frakciók még a többiek puszta jelenlétét sem tűrik jól igazán, ezért gyakran törnek egymás életére. Az önkényuralmi törekvés a földalatti világban is gyökeret eresztett és hatalmi ambíciókkal megmételyezve szervezkedik az immáron két évtizede elszenvedett, első atomcsapás elől ide menekülő embertársai ellen. Akinek halaszthatatlan dolga akad, és persze van sugárbiztos hacukája, felmerészkedhet a szabadba, élete viszont komoly veszélyben forog.

Artyom sanyarú gyermekkora a földalatti világban kísérte őt végig, ám láthatóan kemény legény cseperedett végül az anyai gondviselést nélkülözni kényszerülő fiúból. Olyannyira belevaló srácot faragott belőle a mostoha életmód, hogy az emberiség talán utolsó reményeként őt bízzák meg az egyetlen fennmaradt Dark One likvidálásával, amely valamiképp túlélte Artyom egy éve rájuk irányított atomrakétás hadműveletét. Köztük és főhősünk között valamiféle spirituális kapcsolat látszott kibontakozni...
Egyesek úgy vélik, hogy célszerű volna erőszak helyett békét kötni vele, míg mások (beleértve a Rangerek vezérét is) elpusztításában látják a probléma megoldását.
A Metro: Last Light különlegessége abban rejlik, hogy személyes habitusunkhoz igazítva oldhatjuk meg a harci helyzeteket. Módunkban áll mindenkor megválasztani a preferált harcmodort, ami lehet lopakodó, agresszív, taktikus, vagy mindez egyben.
A holttestekből visszanyerhető dobókés például csendes pusztításra való, nagy távolságból is célba juttatható darab.
Ellenfeleink mögé osonva leüthetjük, vagy tőrünkkel csendben ki is olthatjuk életüket.
A változatos, ám nem kifejezetten korszerű modellekből álló, toldott-foldott fegyverarzenál hivatott pontot tenni a tűzpárbajok végére. A maroklőfegyverektől a komolyabb tűzerejű darabokig, pneumatikus, vagy puskaporos elven működő kivitelekig sokféle csúzli állítható hadrendbe.
A nálunk lévő, talált, vagy vásárolt fegyverek irányzéka (optika, lézer), stabilitása (támaszték, markolat) és torkolata (hangtompító) sokféleképpen variálható.
A mordályok és puskák mellé komolyabb sebzési erővel rendelkező robbanó- és gyújtó bombákat, valamint lézer-érzékelős aknákat tárazhatunk, majd vethetünk be a fronton.
A magunknál hordott robbanószerek mennyisége erősen limitált, így mindenből csak öt darabot tudunk mobilizálni. Nincs olyan harcmodor, ami az összes helyzetre tökéletes megoldást jelentene. Néha az ügyesség, néha az észrevétlenség, néha a fürgeség,









néha pedig a hibátlan célzóképesség vezethet eredményre, amit kombinálhatunk a földalatti fényforrások módszeres kiiktatásával.

A trophy/achievement rendszer valamennyi modort jutalmazni fogja, ezért is éri meg szituációkhoz mérten variálni a lehetőségekkel. Emberek ellen harcolva jól bevált módszer lehet például, ha sötétség leple alatt indítunk offenzívát, míg néhány földalatti mutáns pont a fényektől megriadva fúj villámgyors visszavonulót. A sisakunkra szerelt lámpa olykor nem kívánt társaságot hozhat a nyakunkra, olykor azonban egyik nélkülözhetetlen barátunk a sötétben.
Ha a technika cserben hagy, a mindig kéznél lévő öngyújtó szintén rengeteg jó szolgálatot tehet például a nagyobb, haladásban gátló pókháló-telepek elégetésében, a tájékozódásban, és a fáklyák lángra lobbantásában.
A romba dőlt város alatt elterülő komplexumban zömmel belélegezhető légkör található, a felszínen uralkodó nukleáris szmog viszont emberek számára halálos közeggel tölti ki az étert. Ahhoz, hogy életben maradjunk a sugárszennyezett környezetben, gázmaszkra lesz szükségünk, amin a szűrőket adott időközönként cserélgetni kell. A folyamatos lőszerutánpótlás mellett újabb kihívást terhel ránk a filterek kényszerű gyűjtögetése. Azt, hogy meddig bírjuk még friss szűrőbetét nélkül, a bal karunkon pihenő digitális kijelző teszi mindig láthatóvá. Másodfunkció gyanánt egy kék lámpa ad információt a környezetünk aktuális fényviszonyairól. Ha világít, jól láthatók vagyunk, ha viszont kialszik, emberi szem biztosan nem vehet majd minket észre lopakodás közben. További odafigyelést igényel a maszk üvegének sártól és vértől való törölgetése, sérülések utáni cseréje, valamint a fejlámpánk/éjjellátónk akkumulátorának kézi generátorral való töltögetése.
Egyébként nem jönnek rosszul az extra tennivalók, mert a játék nehézségi szintje nem lett határozottan keményre kalibrálva. Lőszer, szűrőbetét és életmentő csomag rendszerint akad bőven. Az egészségi állapot önálló regenerálódásra képes, bevitt sebzés nélkül pikk-pakk meggyógyulunk. Forró helyzetekben használjunk azonnali megoldást nyújtó adrenalin injekciót. A riadókészültségben lévő ellenség támadókedve meglehetősen élénk, ugyanakkor könnyen likvidálhatóak, ha jól választjuk meg a fegyvert és a harci stratégiát. Néha gondolkodni, megfigyelni és tervezgetni is kell.

Aki valódi hardcore kihívásra vágyik, az kénytelen lesz a Ranger nehézségi szintet (nincs HUD, kevesebb töltény és keményebb mesterséges intelligencia) DLC formájában a játékhoz csapatni. A plusz tartalomért persze fizetni kell, hacsak nem előrendelő volt az illető a limitált kiadásra és kapta meg azt ajándékba. A készítők bevallása szerint csak ezen a szinten garantálható a mazochista alkatúak teljes fokú élményfaktora.
A mesterséges intelligencia sokat javult az első epizód óta, de ezen a fronton még van hová fejlődniük. Az embereknél érzékelhető tudatos cselekvés a mozdulatsorokban, de a mutánsok többségének animációja és viselkedésmodellje irgalmatlanul gyengére sikerült. Hanyag mozgásuk látványa önkéntelen homlokráncolásba torkollik és mintha a fizika sem úgy érvényesülne rajtuk, ahogy az sok esetben elvárható lenne. Kifejezetten idegesítő a jelenlétük. Ahelyett, hogy feldobnák a hangulatot, kőkemény frusztráltsággal töltik meg a játékos elméjét. Elvétve akad egy-egy könnyedén megvívható boss fight is, de semmi komolyabb kihívást ránk szabadító momentum nem állja utunkat.

A Metro: Last Light egy olyan virtuális világba invitál, ahol a szívbemarkolás mesteri szinten működik. A játékban különleges koktéllá elegyedik a három ízletes esszencia: a csipetnyi félelem, a rengeteg izgalom, és a minimális szórakozási lehetőség. A 4A Games csapata pazar módon mutatja be az emberi hatalomvágy sanyarú következményeit, a különböző érdekeltségű frakciók harci konfliktusait. Mindezt jellemzően horrorisztikus, néha pedig vérfagyasztóan félelmetes elemekkel öntik nyakon. A földig rombolt Moszkva pokolbéli látványvilágát és a földalatti területek fény-árnyék hatásait komoly szakértelemmel büszkélkedő grafikusok hozták tető alá. Néha bizonyára vér izzadása közben tették, mert a mostoha munkakörülmények köztudottan számos fronton hátráltatták a kitartó fejlesztőcsapatot.





A vizualitás szoros karokkal fonja körbe a poszt- apokaliptikus hangulatot és hozzájárul a látottak mélyebb átéléséhez. A bejárható terület a katakombákon, metró járatokon és földalatti alagutakon túl a felszín bizonyos részeire is kiterjed, ami főleg a változatosságot hivatott jótékonyan szolgálni.

Külön említést érdemelnek a depresszív flashback betétek, amikor egy-egy pillanat erejéig a múlt szelleme lengi be a környezetet. A katasztrófa előtti állapotok elevenednek ilyenkor meg, majd tűnnek el, némaságot és pusztulást hagyva újra maguk után. Az egyik percben baljós jajveszékelésekkel teli szellemjelenés hozza ránk a frászt, a másikban pedig már egy lenge öltözetű lányka lejt erotikus táncot valamelyik földalatti város piros lámpás negyedének meghitt szegletében. Hullámzik a képernyőn a hangulat, így monotonná sosem válik a jól kiegyensúlyozott játékmenet.
A gyönyörű látványvilágot a felszínen változó időjárási kondíciók színesítik, ahol nem ritka az eső, a hó, de a tomboló szélvihar sem.
A dinamikus akciójelenetek nagyon látványosak, pörgősek és szinten tartják a szükséges adrenalin mennyiséget. Mindeközben a házon belül fejlesztett 4A Engine igyekszik stabilan tartani a sebességet, komolyabb lassulást így nem is fogunk tapasztalni. Csupán szűk helyeken, magas lélekszám megjelenítésekor gyengélkedik néha, forró helyzetekben viszont cserben hagyni nem fog soha. A lineáris történetvezetés fejezetekre van tagolva, nincs szabadon kóborlás. A már megnyitott pályák bármikor újrajátszhatóak és szintén pozitívum, hogy a gép nem tölt sokat köztük, egy rövid sztorimesélős monológ azért mindenhol belefér. A szörnyek fajtáinak számáról sajnos nem tudok elismerően nyilatkozni.
Kevésnek éreztem őket és küllemüket tekintve néha komikusnak, mint ijesztőnek. Túlzottan groteszk kinézetük és otromba mozgásuk fájó sebet ejt a hitelesség pulzáló verőerén. Az összképen csak rontani tudnak, meglétük minduntalan bosszankodásba torkollhat. A játékidő nagyjából tíz és tizenhárom óra között van, ami korrekt egy sztori módozattól. Fontos tudni ellenben, hogy ezúttal is nagy hiányzó a multiplayer szekció. A készítők ígérete szerint kapni fogunk többszereplős módozatot letölthető kiegészítés formájában, de annak megjelenéséig marad a szóló kampányolás. Akiknél kimaradt a Metro 2033, azok se dőljenek rögtön kardba, a Last Light nyitányában összefoglalja tömören az előzmények fontosabb momentumait.

A pazar képi-világot korrekt hanganyagokkal párosították a csapat „hangosítói", ahol figyeltek a hitelességre, melyből fakadóan még az angol szinkron is orosz akcentussal szólal meg a karakterek szájából.
A szinkronhangok nem minden esetben tanúskodnak tehetséges gazdákról, de többnyire nem fognak nagyon zavaróak lenni.
A többcsatornás házimozi-rendszereken nagyon pontos a hangok helyének leképzése, minden pontosan onnan szól, ahonnan az adott hangforrásnak pozíciójából fakadóan szólnia kell. Kár, hogy Artyom játék közben nem folyamodik a verbális kommunikáció eszközéhez, mert így sokkalta nehezebb azonosulni a karakterével.
Zeneileg erős közepes, effektusokban abszolút elfogadható a végeredmény. A történet mélysége, kidolgozottsága és fordulatokban bővelkedése mestermunkáról árulkodik, érezhető minden momentumán, hogy nem kontár tollából született világra.
A Metro: Last Light iskolapéldája a first person shooter és a survival horror műfaji keresztezésének és bár vannak hiányosságai, technikai gyengeségei, magában hordozza a klasszikussá válás halovány jeleit.
Panaszkodni a ritkán visszaeső képfrissítési rátán, az időnként fellépő vertikális szinkronhibákon, a harmatgyenge arcmimikán és a helyenként egymáson átlógó textúrákon kívül nem nagyon volt mire látványfronton. A felsoroltak és főként a történet elején domináló látványos után-textúrázási jelenségek csupán esztétikai problémák, tehát játékmechanikailag nem károsítják a produkciót. Az irányítás kiválóan kézre áll, abban komolyabb hibát nem lehet találni. Még az is bátran tehet vele egy próbát, aki nem rajong különösebben a saját szemszögű lövöldözős játékokért, hiszen ez a program ügyesen kilóg a nagy tömegből.
Az ukrán fiúk odatették magukat, hogy mestermű születhessen az alkotási vágy szentséges oltárán. Nekik nem adatott meg a nyugati fejlesztők szuper stúdióinak kellemes komfortja, sem azok hi-end szintű technikai háttere. Helyette összecsukható székeken nyomorogva, az országba illegálisan becsempészett gépeken kellett maradandót alkotniuk, jól menő vetélytársaik költségvetéseinek mindössze a tizedéből. Sikerült a bravúr! Ha eladásokban és pontszámokban nem is veri meg napjaink agyon hype-olt siker-franchise-ait, de a szakma és a játékosok elismerően bólogatnak egyetértve abban, hogy a Metro: Last Light-ot a műfaj egyik legszebben csillogó ékköveként illik majd megbecsülni.





Nem értesz egyet a cikkel, kevesebb vagy több pontot adtál volna a játékra? Írd meg véleményed vagy saját teszted a honlapunkon!

8/10

Kiadó: ***Deep Silver*** Fejlesztő: ***4A Games***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p,1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 8 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 8

CONSOLE CORNER 10 990.-

FutuRetrO







Rock, Paper, Scissors, Lizard, Spock

Bár írói álnevemből könnyedén kikövetkeztethető, mely „Star" előtaggal felvértezett univerzum iránt hódolok, mindazonáltal hősiesen bevallom, hogy trekkie vér is csörgedezik ereimben. Úgy ahogy van, komálom az egész ***Star Trek*** világot, egyedül a Deep Space Nine az, ami számomra picit kilóg a sorból, de például a Star Trek: Voyager örök kedvencem (a Babylon 5 meg f*s, akárki akármit mond). A 2009-es J. J. Abrams által elkövetett re-boot szintén nagyot ütött nálam (mondjuk az is közrejátszott, hogy kissé elvonási tüneteim voltak már, mivel 2005-ben lelőtték az Enterprise c. sorozatot, aztán hosszú szünet következett).
Jelen cikk még úgy íródik, hogy 2 napra vagyok az Into Darkness megtekintéséig (a mozijegy már megvan), úgyhogy örömmel vágtam neki az alcím nélküli videojáték verziónak, csak hogy picit ráhangoljon a témára. Nos, ez részben sikerült, részben pedig nem...

Az előzetes információk alapján ígéretes játéknak tűnt a ST, mivel a történet megalkotásán az a Marianne Krawczyk ügyködött, aki már God of War-t is készített, valamint párhuzamosan együtt munkálkodtak filmes írókkal (Alex Kurtzman, Roberto Orci és David Lindelof); szóval ok nem lehetett a panaszra.

Energize!

Kezdetben picit idegenkedtem a játéktól. Talán azért is, mert köbö egykezemen meg tudnám számolni, hány nagy kaliberű hollywoodi mozifilmből készült normális videojáték-adaptáció.
A játék elején máris választás elé kerülünk, hogy Kirk kapitány, vagy Spock bőrébe bújva szeretnénk nekiveselkedni eme kalandnak. Mivel nem túlságosan rajongok Chris Pine babapofijáért, ezért hegyesfülű barátunkra voksoltam, no már csak azért is, mert mindig szerettem volna kiosztani néhány vulkáni idegfogást. Tulajdonképpen a ST egy páros kooperatív játék, „akár tetszik, akár nem" alapon, mivel ha nem szerzel valakit magad mellé, akivel osztott képernyőn toljátok, akkor online rendelhetsz társat magadhoz, ha pedig ez sem opció, akkor az AI fogja irányítani a másik nem választott karaktert. Nagy különbség nincs a két karakter között, az elsődleges fegyverükben térnek el egymástól, és pár dialógus változik választásod szerint. Sőt, Spock igazából több mindenre képes, mivel az idegfogáson túl még agyegyesítést is tud produkálni, de csak adott esetekben, szóval ez is hanyagolható.
Sokkal jobban differenciálhatták volna a tulajdonságokat; alapjáraton arra hajaztak a készítők, hogy Kirk az akció-junkie, míg Spock a lopakodó isten, de igazából mind a két figurával ugyanúgy el lehet boldogulni az adott szituációkban.
A játékmenet third-person shooter, de találunk benne némi unchartedes peremkapaszkodós-ugrálós részt, logikai feladványokat, ügyességi mini-játékokat és még néhány extravagáns pályát/játékmódot. Pozitívumként éltem meg, hogy a készítők igyekeztek egy-egy üde színfoltot belecsepegtetni a játékmenetbe, így például van egy kis űrcsata is, vagy levegőbeli ejtőernyős-denevérsiklás, és még néhány boss-fightot is kapunk.











Red alert! All hands to battle stations!

A történetről csak annyit árulnék el, hogy az ellenséges gyíkszerű idegenekkel, a Gorn nevezetű fajjal fogjuk összeakasztani a fület... izé, a bajuszt, mivel ellopják a vulkániak által létrehozott terraformálásra fejlesztett technológiát, amivel Új Vulkán létrehozásán munkálkodtak. Kicsit dínósan néznek ki a Gornok, de legalább nem az old-school gülüszemű formájukban prezentálták őket a készítők. Igazából nem fog elfüstölni az agyunk a sztoritól, de meglepő módon, egész kellemesre sikeredett (kizárólag trekkie szemmel nézve, valamint aszerint ahogy az egyes pályaelemek követik egymást).
A Gornok miatt néha teljesen úgy éreztem magam, mintha egy Turok játékkal játszanék. A lövöldözős rész némi fedezékhasználattal is meg van bolondítva, de külön viccesnek találtam azokat az esteket, mikor az AI Gorn úgy bújt be a fedezék mögé, hogy a farok része teljesen kilógott, ami miatt simán kilőhető volt.
Összesen négy fegyver lehet nálunk: az alap kézi fegyverünk, egy puska, valamint kétféle gránát. Puskákból többféle variáns van, amelyeket a gyíkok dobálnak el, szóval lesz mit felszedegetni. A lövő fegyvereknek két fokozatuk van: halálos, ill. kábító dózis; ez utóbbi akkor használatos, mikor megfertőzött vulkániak, valamint flottaszemélyzet támad ránk, akiket ugye nem akarunk kivégezni, hiszen a mi embereink. Eszköztárunk további hasznos eleme a trikorderünk (kézi scanner, számítógép), mellyel adatokat gyűjthetünk, megmutatja utunkat, követendő célunkat, valamint zárakat törhetünk fel és lövegeket hekkelhetünk meg. A zártörés és az átprogramozás mini-játékokkal történnek: többnyire hanghullám párosítós, finomhangolós, vagy a Nokia telefonokról ismert snake-alapú kisjátékkal fogunk találkozni. A szkennelésért és a hekkelésért külön tapasztalati pontokat kapunk (de amúgy szinte minden tevékenységünkért), amelyekért trikorderünket vagy pisztolyunkat fejleszthetjük.
A kis kézi szkenner bigyónk, amellett hogy megmutatja a falakon túli ellenségeket, a gép által irányított társunk csicskáztatására is alkalmas és direkt utasításokat adhatunk neki, hogy ide-oda menjen, ezt vagy azt támadja meg, valamint nehezebb tárgyak cipelésére is megkérhetjük (cipelje csak a kapitány a nehéz energiacellát...).

Live long and prosper!

Körülbelül 8-10 óra játékidőt szolgáltat a ST, ez még nem is lenne oly kevés, viszont ami sajnálatosan a legidegesítőbb, az a játék technikai kivitelezése. Grafikailag meglehetősen pórias a játék, amit picit ellensúlyoz a folyamatos képfrissítés és az erős élsimítás. Viszont a hangokkal, zenékkel nincs probléma, hozzák a Star Trek-világ megszokott minőségét és legalább a szereplők az eredeti színészek által lettek szinkronizálva.
A játékmenet enyhén csiszolatlan, számtalan alkalommal viselkedik hülyén a társunk: pl. amikor lopakodni kellene, simán előre rohan és beriaszt mindenkit, vagy beleáll a célkeresztbe, és az is gyakori, hogy ha nem találja az utat, akkor céltalanul a falnak fordulva fut egyhelyben. Az irányítás is olykor hagy maga után némi kívánni valót, főleg a víz alatti résznél. Igazából annyira nem rajongok az olyan játékokért, amelyek mindent az ember szájába rágnak (hogy mikor mit kell tenni); a ST-kel e tekintetben nincs probléma, sőt, néhol át is esik a ló túloldalára.
Bizonyos esetekben tényleg halvány lila gőze nincs az embernek, hogy mi a búbánatot is kellene tennie. Például az egyik leszakadt hídnál meglehetősen szenvedtem, mire megleltem a megoldást a továbbjutáshoz, mivel a játék elfelejtette közölni a tanuló rész alatt, hogy futásból nagyobbat tudunk ugrani... csak egy picikét anyáztam.
Az AI intelligenciája átlagos, viszont legalább többféle variációval találkozhatunk.
Bugokba néhol bele lehet szaladni: pl. használati tárgyat nem lehet felvenni, társunk nem reagál az utasításra, gyíkok egyhelyben toporognak, és néha tereptárgyakon, holtesteken is keresztül megyünk.
És ami idővel már picit uncsi volt, hogy a küldetések 90%-ának az a vége, hogy beszállunk a turbóliftbe...

Ahogy azt fentebb is írtam, a játék elején még idegenkedtem a ST-től, viszont ahogy haladtam előre a történetben, egyre inkább megkedveltem, mivel folyamatosan különböző megoldásokat ötvöz a játék, egész jó lövöldözős cucc kerekedett ki az első két pályát letudva (olyan, mint egy light-os Mass Effect), és viszonylag korrekt Star Trek-hangulat árad belőle.
Egyébként co-opban tolva még élvezetesebb a játék, úgyhogy ha van rá lehetőségetek, akkor mindenképpen éljetek vele. Elsősorban trekkie-knek ajánlom a játékot, ők azért meg fogják találni a számukra kedves trek-esszenciát; átlaghalandók csak akkor próbálkozzanak vele, ha legalább egy picikét kedvelik a sci-fit.

U.I.: Időközben sikerült megnéznem az Into Darkness-t a mozikban. Durva jóra sikeredett! Ha az első J. J. Abrams Trek-film tetszett, akkor ez is fog (a nagy slusszpoént természetesen nem fogom lelőni).
Összesen két kapcsolódási pont van az új film és eme játék között: az Into Darkness-ben egyszer megemlítik Új Vulkán nevét, valamint a játék legvégén a Nibiru bolygóhoz rendelik az Enterprise-t, ami nem más, mint a film nyitójelenete...

6/10

Kiadó: ***Namco Bandai Games, Paramount Pictures***
Fejlesztő: ***Digital Extremes***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 5 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 5
TARTALOM 6 ÉLVEZETI FAKTOR 7

JediEco

REMEMBER ME

“REMEMBER YOU SOON!”

Mivel nem hiszek a véletlenekben, azt gondolom, teljesen megérdemelten alakultak úgy a körülmények, hogy a Wonderbook: Diggs Nightcrawler működésképtelen kópiája helyett a ***Remember Me*** tesztverzióját kellett végül is elvinnem egy fordulóra. Nagyon szerencsésnek érzem magam, mert bátran kijelenthetem, hogy ezzel a címmel egy új, sikeresnek ígérkező, a benne rejlő potenciált szemlélve akár sorozattá is kiteljesedhető frencsájz nyitó epizódjával gazdagodtunk, és a szóban forgó szoftver akár 2013 egyik legnagyobb durranása is lehet. Revelációszerű élményeimet jelen ismertető tartalmazza.

Ugyan számomra már az is elég biztató jel volt, hogy a game indításakor a Capcom sárga színű, ikonikus emblémája tűnt először a szemembe, ám a Remember Me-t fejlesztő, francia illetőségű Dontnod Entertainment is ott van a szeren, mivel a stúdió legénysége korábban olyan „A” kategóriás darabok készítésében vállalt részt, mint a Burnout, a Splinter Cell, a Rainbow 6 vagy a zseniális Heavy Rain.

A sci-fi tematikájú anyagok nem nagyon nagy rajongójaként ugyan picit szkeptikusan álltam neki jelen cikk tárgyának a róla előzetesen elolvasott pár mondat után, már az első hatvan perc vége felé világossá vált, hogy igen komoly darabról van szó.
A Remember Me története kb. hetven év múlva, 2084-ben játszódik Neo-Parisban, mely jövőkép ez esetben egy, az emlékeket és érzékeket digitalizáló, azokkal kereskedő, sőt politikai célokkal felhasználó világot varázsol elénk, rendkívül hihető és logikusan működő módon. A szükséges gonoszt és dominanciát a Memoreyes névre hallgató nagyvállalat képviseli, ők az emlékek által működtetett társadalmi háló, egyúttal a hatalom birtokosai. Velük szemben áll az ellenállók, az úgynevezett emlékvadászok maroknyi csapata, akiket az Errorist nevű csoportosulás fog össze Neo-Paris egyik legnagyobb közellensége, Edge vezetése alatt. A metropolisz körözött bűnözőket ábrázoló plakátjainak másik „főszereplője” pedig maga a Remembe Me hősnője, Nilin, a rendkívül tehetséges emlékvadász, aki a modern korban is létező Bastille-ban történt memóriatörlése miatt amnéziában szenved, és igyekszik visszaszerezni emlékeit. Személyében egy, a húszas évei közepén járó, félhosszú tépett frizurát viselő, magas és karcsú, igen karakteres hölggyel ismerkedhetünk meg, akinek szolid ruházata még a női játékosoknál sem fogja kiverni a biztosítékot, és elsősorban a harcművészetek terén jeleskedik.

Az első, amit minden játékos örömmel fog nyugtázni, a rendkívül aprólékosan, szemet gyönyörködtetően kidolgozott grafika, a hihetetlenül atmoszferikus környezet.
A Remember Me Új-Párizs legkülönbözőbb negyedein kalauzol keresztül minket: van ijesztő lényekkel, bűzlő kanálisokkal, omladozó épületekkel bőven megszórt nyomornegyed, a másik végletet ábrázoló, rendkívül elegáns és kifinomult belváros, sőt a korábbiakban már említett, modern Bastille belsejét is megszemlélhetjük.
A futurisztikusság majdnem minden apró részletben tetten érhető. A boltokban, éttermekben forgalmazott árukról, a piaci árusok











portékáiról, az árakról tájékoztató feliratok a levegőben lebegnek, különböző járművek közlekednek a magasban, és a gazdag negyedben az alantasabb munkákat (pl. takarítás, bevásárlás) az emberek szolgálatára kifejlesztett humanoid robotok végzik. Nekem különösen tetszett, hogy a börtönben minden fogoly memóriáját törlik, így azok emlékeit megszüntetvén elveszik szökési vágyukat, ám szervereken tárolt emlékeiket a rabok szabadulásuk után visszakapják – legalábbis állítólag.
A képfrissítési ráta igen magasnak tűnik; ugyan volt néhány apróbb szakadozás, ezek felett a szükséges rossz iránti elnézésemből fakadóan szemet hunytam.
A történet epizódokon keresztül kerül tárgyalásra, és objektívák teljesítésével haladunk előre, melyek a menüben szemrevételezhetőek, amennyiben szeretnénk értelmezni a nem mindig elsőre érthető történetet.

A Remember Me játékmenete három nagyobb szegmensre bontható. Ezek közül az első a platformozás, mely alatt körülbelül a nagy akció-kaland címekben megszokott mászásokat és tárgygyűjtögetéseket kell érteni. A kihívás persze nem akkora és nem is annyira élvezetes, mint mondjuk az Unchartedben, ennek ellenére nincs túlbonyolítva, könnyen megszokható.
A realisztikusságot ugyan picit mérsékeli, hogy csupán az apró, narancssárga nyilakkal jelzett peremekre tudunk felugrani és ezáltal egy előre meghatározott és vonalszerűen rögzített pályát bejárni, azért nem mindig látni azonnal, hogy merre kell menni és a lezuhanás is esélyes. Függeszkedéskor Nilint az R1/RB gomb lenyomva tartásával tudjuk fürgébb mozgásra ösztökélni; erre szükség is van pl. az időzítésre épített, folyamatosan mozgó részekből álló reklámtáblákon való mászáskor, melyeken az áthaladás taktikázást követel meg, vagyis akár apró rejtvényekként is felfoghatók. A lustább vagy türelmetlen gémerek dolgát hivatott megkönnyíteni az Aug Eye névre keresztelt hint opció, mely az egyik iránygombra került kiosztásra, és a megnyomásával a játék megmutatja azt az irányt, amerre haladnunk kell.
Olykor természetesen vannak nehezítések, pl. cirkáló őrrobotok, láthatatlan aknák, zárt ajtók, ezek leküzdésére nagyszerűen kitalált és abszolút újdonságszámba menő megoldások lesznek segítségünkre. Az egyik ilyen eszköz Remembrane névre hallgat.
Ennek segítségével Nilin az adott helyszínhez kötődő, valamelyik szereplő memóriájában letárolt emlékeket játssza vissza, amely szó szerint a megoldást prezentálja hősnőnk számára; megtudja pl. azt, hogyan kell átmenni az aknamezőn a veszélyes zónák elkerülésével, vagy a zárnyitó kombinációk szinkronizálásával lesz képes a korábban lezárt területekre bejutni. A Remembrane valójában egy digitalizált memória virtuális kivetítése, valós idejű megvalósításban, és a Kör/B segítségével aktiválható az alkalmas helyeken. A zárak, kódok feltörése a memória szinkronizálásával történik: az L1/LB nyomkodásával egy kör alakú ábrán kell a megjelenő pontokat a rendelkezésre álló idő alatt aktiválni. Máskor meglevő eszköztárunk darabjai gazdagodnak olyan új funkciókkal, amelyek eltávolítják az akadályokat, vagy a segítségükkel egy nem túl bonyi puzzle részeként tárgyakat tologathatunk.
Ezen készlet prominens darabja Spammer névre hallgat, mellyel a valós időben aktiválható zárak nyithatóak ki és az azonos minőségű tárgyak tologathatók egyszerű célzó mozdulattal.

A gyűjthető tárgyak három csoportba sorolhatók: a Nilin életerejét növelő SAT Pachek, a fókuszálást fejlesztő Focus Boostok (mindkét típusból ötöt kell gyűjtened a teljes energiacsík méretének fokozásához), valamint a játék világáról értékes információkkal szolgáló Mnesistek. Utóbbiak több témakörre (Új-Párizs történelme, nevezetességei,







legfontosabb alakjai, technológiája) lebontva szolgáltatnak olyan ismereteket, melyek igen fontosak az események hátterének megértéséhez, és igen érdekesek, sőt logikusak.
Az objektumok felfedezését megkönnyítendő sok helyen fogunk látni digitális képeket, melyek a közelben megbúvó tárgy képét ábrázolják azok közvetlen környezetében – nem rossz, ám szerintem a feladatot szükségtelenül megkönnyítő vonás.
Ugyan nem nehéz felfedezni a begyűjthető dolgokat, de bőven van mit keresgélni, tehát nagy az esélye annak, hogy csak a második végigjátszás során zsákolunk be mindent.

A Remember Me második legfontosabb összetevője, egyben újfent teljesen egyediként jellemezhető tulajdonsága a harcrendszer. A csata túlnyomórészt fegyvereket nélkülöző módon, puszta kézzel (és lábbal) történik, kombók segítségével. A játék a mozgásokat Presseneknek hívja, és egy Combo Labnek nevezett felületen mi magunk állíthatunk össze egy-egy ilyen sorozatot. A sztoriban való előrehaladásunk során fogjuk felszedni a különböző típusokat. Négyféle Pressen áll rendelkezésünkre: az extra sérülést okozó Power, az életerőt regeneráló Regen, a koncentrációt segítő Cooldown és a különböző típusokat erősítő Chain Pressen (minél hátrébb helyezzük el a láncon, annál nagyobb a hatása.) A kombók eleinte csak három, később négy, öt, majd hat lépésből is összetevődhetnek, és az első láncszemet leszámítva az összes alkotóelemet mi magunk határozhatjuk meg a PMP (Procedural Mastering Points) névre keresztelt tapasztalati pontok gyűjtésével fokozatosan megnyitható készlet használatával. Amennyiben elegendő Power Pressent vittünk be egy kézicsata során, kivégzőmozdulatok aktiválódnak, melyek alatt teljes memóriatörlést kell érteni.
Valóban ötletes, egyedi rendszerről van szó, amit ugyan meg kell tanulni és meg kell szokni használni, begyakorolva nagyon élvezetes látni, hogy pl. miként gyűjt erőt magának a karakterünk az elhalálozás szélén táncolva.

A kézi csatának azonban egyéb, rendkívül látványos elemei is vannak, melyek különböző extra mozdulatsorokban realizálódnak, és fokozatosan válnak elérhetővé.
Aktiválásukhoz a Cooldown értékek nullára csökkentése szükséges, ezeket figyelemmel tudjuk kísérni a bal alsó sarokban helyet foglaló, kör alakú kijelzőn. Ugyancsak fontos, hogy elegendő Focus pontunk álljon ren-









delkezésre, mely a csata során folyamatosan termelődik akkor, amikor valakit megütünk vagy minket ütnek meg. Az első ilyen extra mozgás a Sensen Fury, melynek segítségével meghatározott ideig egyre nagyobb erejű ütéseket vagyunk képesek kifejteni ellenfélről-ellenfélre szökkenve, azok szokásosnál gyorsabb elhalálozását idézve elő.
Itt nincs szükség a kombókra, csak a Négyzetet/X-et vagy a Háromszöget/Y-t kell nyomogatnunk. Akkor ér véget egy ilyen sorozat, amikor Nilint eltalálják. Nagyon fontos tud lenni a Sensen DOS, ez az összes opponenst elkábítja, ezáltal sebezhetőbbé teszi őket, valamint felfedi a láthatatlanokat.
A Logic Bomb egy Sensen robbanóvírus, mely megsemmisíti az ellenfelek kezében tartott pajzsokat, és minden rosszfiúnak komoly sebesülést okoz. A négy közül talán a Rust in Pieces a legmókásabb, mivel ez a robot alakú opponenseket fordítja saját csapatuk ellen, majd önmegsebesítésre készteti őket. A fentieken túl lehetőségünk van fegyverrel is harcolni, mégpedig a Spammer segítségével, melyre a magasban lebegő vagy a falakon mászkáló opponensek leküzdésekor van szükség, de szükség esetén természetesen szemtől-szemben is használható. Ugyan a használata során túlhevülhet, tehát csak korlátozott ideig áll rendelkezésünkre, viszont a meglehetősen gyors lehűlése után ismételten kezünkbe vehetjük.
A harcrendszer ebben az esetben a szokásos L1/LB (célzás) és R1/RB (lövés) kombináción keresztül kerül megvalósításra. A komolyabb ellenfelek képesek Nilinen úgynevezett Brain Lock-ot alkalmazni, melynek következményeképpen a hősnő Focus és Cooldown pontokat veszít, vagyis sokkal nehezebben fogja tudni ismét aktiválni az extra mozgásokat.

A sokszor valóban nem könnyű csatákban a fentiekben jellemzett eszközöket kombinálni kell eredményességünk érdekében. Az ellenfelek igen változatosak, különböző stratégiákat igényelnek. Minden epizód végén van főellenség, egyiknél-másiknál beleizzad az ember kezébe a kontroller; már a játék közepét jelentő negyedik felvonás végén szerintem nagyjából másfél órát harcoltam, mire kiterítettem az igen karakteres gonosztevőt. Vannak mutánsok, robotok és humanoid típusba sorolható opponensek.
A mutánsok közül a Leaperek egyik típusa a falon lóg és ott vár támadási lehetőségre (ilyenkor lőhetjük a Spammerrel), persze utána elég gyorsan lejut a földre és indul rohamra. Van egy erősebb Leaper, mely gyengébb társai jelenlétében szó szerint sebezhetetlen, tehát először a többieket kell lezúznunk az ő kifektetése érdekében.
A humanoid ellenfelek közül a kommandós katonákra emlékeztető Enforcereket említem meg, akik szintén több típusra oszthatók; az erősebbek rendelkeznek pajzsokkal, valamint képesek Brain Lockot előidézni Nilinen.
A robotok esetén a könnyebben legyőzhető példányok a földön mozognak, és időről-időre védőpajzsot képeznek maguk köré, ilyenkor nem lehet megsebezni őket. Mások a levegőben lebegnek, őket csak a Spammerrel lehet leszedni, vagy a korábbiakban említett Rust in Piece-szel fordítsuk őket saját társaik ellen. Egy-egy csatában természetesen többi fajta és típus támad egyszerre, szóval a kihívás szintje tökéletes, és a harcrendszer is remekül funkcionál.

A játék harmadik számú különlegessége az emlékezet „remixelés". Ennek során Nilin a szereplőktől ellopott emlékek különböző szekvenciáinak módosításával tudja megváltoztatni az adott karakternek a jelenben kifejtett cselekvéseit. Hogyan?
Az emlék egy kisfilm formájában kerül lejátszásra, melyet az első alkalommal teljes egészében meg kell tekintenünk. A film végeztével a játék kiírja, hogyan módosítsuk úgy a látottakat, hogy azzal egy meghatározott, eltérő befejezést kapjunk (pl. az egyik szereplő ölje meg a másokat – FIGYELEM: ez nem történt meg a valóságban, csak az emlék tulajdonosa fog így emlékezni, persze a rákövetkező valós történések ennek megfelelőek.) Az emléket a bal analóg karral kezdjük el visszafelé tekerni, gyorsításra az RB/R1-gyel van lehetőség. Érdemes teljesen a film elejéig visszamenni. A kritikus pontokat egyrészt a kontroller rezgése, másrészt azok narancssárga felvillanása jelzi, ilyenkor állítsuk meg a képet a bal analóg kar fixen tartásával. Megjelenik egy apró menüpont, melyben az alternatív cselekvés (pl. boruljon le egy váza az asztalról, amiben később esetleg megbotolhat az egyik szereplő) aktiválható a Kör/B segítségével.
A képernyő bal alsó sarkában követhetjük figyelemmel, mely pontokat módosítottuk. Nagyon fontos, hogy csak bizonyos helyeket kell megváltoztatni a kívánt befejezés eléréséhez! Vagyis elsőre valószínűleg nem fogunk célt érni, tehát több visszatekeréssel kell kikövetkeztetni a végleges változatot. Mikor valamit elrontottunk, a filmet visszafelé tekerve deaktiválódnak a manipulált történések. Az ötlet kiváló és hibátlan, nemkülönben rendkívül látványos – ezt nevezem én a Heavy Rain zsenialitását közelítő szintnek!

Többjátékos opció nincs, de a cucc önmagában egy fős játékmenetével is tökéletesen ellátja az akció-kaland címekkel szemben támasztott követelményeinket, és nincs is szükség multira. A gyűjtögethető tárgyakon túl a sztori teljesítésével artworköket és a mostanában divatos 3D modell ábrázolásokat nyithatunk meg. A szavatosság a műfajhoz mérten abszolút kielégítő, és nagyon bízom abban, hogy jelen epizód személyében egy majdani sorozat első részével ismerkedtünk meg. Remélem, a kedves Olvasókat is sikerült meggyőznöm arról, hogy érdemes pénzt félretenni a Capcom eme új versenyzőjére, a várható megjelenés időpontja Európában június 7. Emlékezzünk erre a dátumra!





? *Tudtad, hogy a Konzol Magazinban különböző szempontok alapján adunk pontszámokat és ezek átlaga a végső eredmény?*

9/10

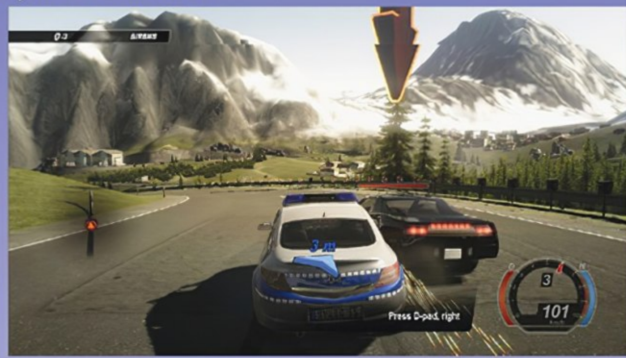
Kiadó: ***Capcom*** Fejlesztő: ***Dontnod Entertainment***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***HD 720p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 9 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 9

CONSOLE CORNER 12 990.-

Petúnia







CRASH TIME 5 UNDERCOVER

Crash Time? 5?! Ne mááár…

Tudjátok, tesztet írni sokkal nehezebb dolog, mint azt gondolnátok. Tapasztalatból mondom: egy jó játékról nehezebb korrekt kritikát megfogalmazni, mint a minden téren közepesen teljesítő stuffokról… azokról már nem is beszélve, amelyek aztán tényleg a sor végén kullognak. Tesztelőnek lenni nem kívánságműsor és lefogadom, hogy a Konzol Magazin összes írója átélte már azt az érzést, amikor a szoftverrel töltött órák szinte fizikai fájdalmat okoznak.

Hogyan maradunk mégis objektívek? Nehéz kérdés ez, hiszen a teszt, a véleménynyilvánítás egyik formája - és ha semmi más, véleménye még boldog-boldogtalannak is van! Éppen ezért van tele az internet önjelölt, magát *tesztelő*nek nevező egyénnel.

Persze, kívülről úgy tűnik, csupán meg kell fogalmazni ezt a véleményt, de az igazság az, hogy betűt vetni mindig nehéz feladat. És lehet cefetül rosszul is csinálni akkor, ha valaki a divat után megy. Hogy megértsétek ezt, vizsgáljátok meg az utóbbi mondatot: példának ugyanis tökéletesen megfelel. A *cefetül* helyett használhattam volna a *#%!*, vagy a *§@?* szót is, de mint azt láthatjátok… vagy mégsem látjátok? Persze hogy nem, hiszen moderálták: a „nyomdafestéket nem tűrő" jelzőt nem véletlenül használjuk oly sokszor, mi tesztelők. Ugyanis mi azok vagyunk, és amit leírunk, az szitokszavaktól mentesen is egyértelmű és könnyen érthető.

És hogy mire ez a nagy kitérő a Crash Time ötödik epizódja előtt? Nos, a *Cobra 11* sorozat ihlette szoftver a „sor végén kullogó programok" mintapéldánya, amely „fizikai fájdalmakat okozott tesztelés közben" *(pedig a harmadik rész után könyörögtem Baly-nak, hogy a negyediket majd adja nekem, de nem, végül más kapta… ezután kezdtem el építeni a szentélyt, kis gyertyákkal és lám, a napi öt imádság meghozta gyümölcsét).*

Szóval, ***Crash Time 5: Undercover***. Nem is tudom, hol kezdjem a kritizálást. A történetnél? Az audiovizualitásnál? A játékmenetnél? Indítsunk talán a sztorival… abban legalább van valami pozitív íz.

Tehát a cselekmény szerint a John Mcclan atlétát viselő bátor és német - ez mindenképpen fontos jelző, hiszen tudjuk: ezen a nyelven tényleg le lehetne igázni egy egész Galaxist – autópálya rendőrök beépülnek a csempészekhez, hogy aztán belülről kifelé haladva leleplezzenek minden rosszarcút.

Fantasztikus nem? Engem vígasztalt a tesztidőszak alatt, hogy az ötvenakárhány misszió mögött legalább *valami* van, és nem csak úgy nyomtam a gázt… hanem mert bűnt üldözök.

Így van, a gázt nyomtam, vagyis a Crash Time maradt ugyanannál a műfajnál, amelyet már az elmúlt négy részben is *megszokhattunk*, vagyis a… a… tényleg, milyen műfaj ez? Autókázós- üldözéses-jusselAbólBbe-tördösszе. Aha, az. Borzalom az egész. Tipikusan az az eset, amikor vannak kocsik, de minek? A fizika egyenlő a nullával, a törésmodellt - amely bár tűrhetően látványos - valahonnan az Ősrobbanásból hozhatták, a vezetés pedig… az unokaöcsém a földön, kezében egy matchboxszal ilyen kanyarokat ír le, az igaz, de hogy a valóságban így berakni a kanyarba egy mozgó járművet nem lehet, az biztos.

Tehát, eddig összegezve: kukába való történet, kukába való játékmenet és igen, a sort folytathatom az audiovizualitással is. Sok mindent láttam már a TV képernyőjén, de azt a valamit, amit a Crash Time 5 produkált, egyhamar nem felejtem el. Szokásom használni, hogy „alacsony felbontásúak a textúrák", de kedves Olvasó, ez a jelző, ennél a játéknál, alig mondd valamit. 2013-ban átélni ezt az *élményt* úgy, hogy tudom, nem egy PS2 van bekapcsolva a televízió alatt… hogy is fogalmazzak… megrázó dolog.

Van egyáltalán olyan szegmense a játéknak, ami pozitívan értékelhető? – ennyi negatívum után jogos lenne a kérdés és a válasz: igen, van! Ez a teszt. Ez a kritika, amely leírja Neked, hogy nemcsak a megvétel, de még a kipróbálás sem ajánlott!

Srácok… bejelentették a PS4-et. Néhány oldallal előrébb az Xbox One-ról is olvashattok már. Komolyan ilyen játékra akarjátok pazarolni a pénzt? Én megsúgom: nem. És tudom, hogy az új gépekre is lesznek hasonló hulladékok, mint a Crash Time 5 - mert lesznek és erre jó, ha felkészültök -, de ne rontsuk el azzal ennek a generációnak a végét, hogy ilyen, semmire sem való produktummal szenvedtek.





1/10

Kiadó: *dtp entertainment AG* Fejlesztő: *Synetic GmbH*
Multiplayer: *2-4 fő* Online: *2-8 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 1 AUDIO 2 KEZELHETŐSÉG 2
TARTALOM 1 ÉLVEZETI FAKTOR 1

CONSOLE CORNER 11490.-

Dzsek



CONSOLE CORNER
THE LAST OF US
AZ ELŐRENDELÉS
SEGÍT
A TÚLÉLÉSBEN...
Előrendelés:
13 990 Ft
KUPONKÓD!
1000 Ft kedvezményt adunk
a játék árából, amennyiben
a honlapunkon megrendelve
beírod az alábbi kódot:
CCLOU
Előrendelés esetén
500 bónuszponttal jutalmazunk,
amelyeket bármikor
levásárolhatsz üzletünkben.
PS3
PlayStation Network
Only On PlayStation.
THE LAST OF US
18
www.pegi.info
NAUGHTY DOG
SONY
Az apokalipszis
előbb-utóbb bekövetkezik!
Szóval ne vesztegesd az idődet,
hanem használd ki
a The Last of Us előrendelési
akciót, amíg lehet...
PS2 PS3 PSP PSVITA NINTENDO DS. NINTENDO 3DS XBOX 360 Wii.
Cím: 1085 Budapest, Somogyi Béla u. 12. • Tel.: 061 266 4698 • Mobil: 06 70 277 8186 • e-mail: info@consolecorner.hu • MSN: info@consolecorner.hu • FB: www.facebook.com/consolecorner • TW: www.twitter.com/consolecorner
www.consolecorner.hu • Nyitva tartás: Hétfő: 10.00 - 19.00 • Kedd: 10.00 - 19.00 • Szerda: 10.00 - 19.00 • Csütörtök: 10.00 - 19.00 • Péntek: 10.00 - 19.00 • Szombat: 10.00 - 14.00 • Vasárnap: zárva





Soul Sacrifice

Ha létezne a magazinban a hónap „elcseszett LSD tripet idéző története” díj, májusban vita nélkül a Soul Sacrifice kapta volna meg, ugyanis a Sony ambiciózus szörnykaszaboló opusa a következő, meglehetősen felvezetést kapta: Démoni világon pásztáz végig a kamera, majd ráközelít egy szerencsétlen férfira, akit két csontváz tart fogva. Megjelenik egy varázsló, akinek tucatnyi szem van a jobb karján!!! majd jelezve, hogy mennyire brutál gonosz entitásról van szó, rögtön el is szívja szegény srác lelkét. Ezt követően az általad irányított karakter ébredezik egy ketrecben, vele szemben pedig szintén bezárva egy rabtársad trendy tüskés hajszerkezettel.
Sajnos még mielőtt megérdeklődhetnéd, hogy vajon melyik testnyílásában csempészett be a csávó egy flakon hajlakkot, jönnek a csontik és próbálnák magukkal vinni a srácot, akiről azonban kiderül, hogy nem szimpla ember, mert az utolsó pillanatban előránt egy bizarr könyvet és séróból (ha!) elsüt egy tűzvarázslatot, ami leperzseli a csontvázak csontjairól az ömm... szóval szétperzseli az ellenfeleket, ez a lényeg. Szerencsétlenségére a kis akció hatására a szemkarú fazon is előkerül és pillanatok alatt lerendezi Mr. villámhajat, majd angolosan távozik.
Hősünk ezután fura motozásra lesz figyelmes a földön, centrumában a fent említett könyvvel, amely persze nem egy átlagos első kiadású Elfújta a szél példány, hanem egy óriási pislogó szemel és éles fogakkal megáldott démon, aki a Librom névre hallgat.
Az említett nyomda(?)termék természetesen rövid úton nálunk landol és elkezdi mondani a meséjét, aminek természetesen az a lényege, hogy csak az ő segítségével tudjuk legyőzni az imént látott Magusar nevű varázslót, de az elődeink persze mind csúfos kudarcot vallottak… (sátáni kacaj helye)
Az egyetlen esélyed, ha elkezdesz olvasni (ezt nevezem zseniális ifjúsági propagandának!), amivel tulajdonképpen átéled Magusar emlékeit és az ott szerzett tapasztalatokkal felvértezve már esetleg megpróbálhatsz nekimenni a gonoszság urának, ezen kívül külön jutalom jár azért, ha könyv szeméből kicsorduló könnyeket(!!!) időről időre letörlöd és összegyűjtöd. A sztori prezentációja sajnos ugyanezen a színvonalon mozog végig, bár láthatóan sok energiát fektettek a tálalásba, mert az egészen jópofa, ahogy a lapok hirtelen feltelnek rajzokkal és szöveggel, egy digitálisan eltorzított hang pedig még fel is olvassa a történéseket, hogy még jobban beleélhesd magad a cselekménybe.

Mielőtt azonban még komolyabban nekiállnál a kalandnak, érdemes kialakítani a karaktered, mert az alapbeállítás olyan, mintha a Journey sivatagi emberkéinek elcseszett verzióját látnád. Elég széles a választási lehetőségek garmadája ahhoz, hogy mindenki a saját ízlésének megfelelő Herkulest, illetve Xena-t tudjon kialakítani és természetesen arra is van lehetőség, hogy a karaktered hangját is kiválaszd tizensok lehetőség közül. Az a pillanat ugyan még várat magára, hogy valaki értelmes magyarázattal tudjon szolgálni azt illetően, vajon milyen gyakorlati értelme van annak, hogy milyen hangmagasságú nyögéseket ereszt ki magából karaktered kaszabolás közben, de lehet ez egyike azon kérdéseinek, melyek megválaszolása esetén az univerzum rögvest magába roskad, szóval inkább nem is firtatnám tovább a témát. Karakter kialakítva, indulhat is a buli. A kezdősztori egy harcedzett amazonról szól és amint beteleportálódsz az első pályára, arcon csap a lehetőségek garmadája, melyeket a játék vagy meg sem próbál érthetően elmagyarázni vagy megpróbálja és csúfos kudarcot vall vele. A lényeg, hogy a harcok kisebb, arénaszerű helyszíneken játszódnak, ahol meglepő módon a feladat a különféle ellenfelek lemészárlása lesz… és igen, az egész kicsit olyan, mint a Monster Hunter széria, de ez csupán felületi hasonlóság, ami az első csata elindítását követő pár másodpercben meg is dől. Keiji Inafune (azaz Mr. Mega Man) és csapata ugyanis egy jóval pörgősebb megközelítést eszelt ki, aminek megvan az a kellemes hozadéka, hogy itt nem fogsz elveszni az utolsó, csicsergő poszátából is rendszeresen kihulló alapanyagok tengerében, valamint a helyszínek és a harcrendszer is inkább emlékeztetnek egy fantasy elemekkel felturbózott akciójátékra, mint a Capcom brutál sikeres sorozatára.
A mindig egy vagy több AI partnerrel közösen megvívott csatákban egyébként közel, illetve távolsági fegyverek garmadája használható, melyek közül saját magad állíthatsz össze a csetepaték előtt egy kétszer hármas kombót, így könnyedén összehozhatsz mondjuk egy szettet a közelharci fegyvereknek, a másikba pedig bepakolnod a varázslatokat… vagy varázslatokat és gyógyító mágiát… vagy varázslatot, gyógyító mágiát és jégpajzsot. A különböző skilleket egyébként több lépcsőben lehet fejleszteni, ezzel növelve a hatásukat, valamint alkimistát játszva, akár fuzionálni is lehet képességeket a megfelelő alapanyagok megléte esetében.

Szintén a felszerelkezős képernyőn lehet kiválasztani, hogy offline játékban milyen társakat szeretnél magad mellé, felruházhatod a karod passzív bónuszokat adó pecsétekkel és aktiválhatsz olyan különlegesen erős támadásokat, melyeket csatánként csak egyszer lehet előrántani és érdemes jól átgondolni a használatukat, mert ellövésük esetén komoly negatív bónuszokkal lehet számolni, hiszen a varázslathoz a saját testedből áldozol fel darabokat… Mivel az alapképességekkel is csak adott mennyiségben lehet dobálózni, érdemes odafigyelni arra, hogy a lehető legsokrétűbb támadásokkal felszerelve vágj neki a harcoknak, mert ha felelőtlenül vagdalkozol, könnyen abban a helyzetben találhatod magad, hogy kedvenc jégkardod egy halk reccsenéssel kettétörik és csak akkor döbbensz rá, hogy egy rakat használhatatlan képesség van a batyudban, amikor egy óriási szörnyeteg már éppen készülne egészben bekebelezni.
A vég azonban a ***Soul Sacrifice*** esetében ideiglenesen megúszható, amennyiben segítséget kérsz a társaidtól, akik viszszahozhatnak az életbe, ám ehhez le kell mondaniuk saját energiájuk feléről vaaagy (és most jön az igazán izgalmas rész) akár fel is áldozhatják a lelked (innen a cím), amely









után a csatában már aktívan nem tudsz részt venni, cserébe viszont a karaktered megmurdálás előtt elsüt egy olyan brutálisan erős támadást, ami önmagában eldöntheti a csata menetét. Hogy ilyenkor ne fond be a hajad unalmadban, szellemként továbbra is jelen lehetsz a pályán és az ellenfelekre tapicskolva gyengítheted a védekezésüket, társaidat pedig pozitív bónuszokkal tudod felruházni. Szerencsére ebben nagyjából ki is merül a touchscreen vudu, maga az akció kizárólag a két analóg karra és a gombokra épül, ami ugyan a legkevésbé sem használja ki a Vita képességeit, de cserébe a kontroll messzemenőkig logikus és kényelmes, ami egy villámgyors akciókkal operáló címnél nem elhanyagolható tény.

Visszatérve az „eladom a lelked egy felturbózott támadásért" vonulatra: természetesen nem csak társaid elhullásának esetében kerülsz válaszút elé, hanem az ellenfelek lelkének sorsa is csak rajtad áll. Amennyiben megmented őket, az szintlépésnél az energiádra és a védekezésedre lesz jótékony hatással, míg ha feláldozod az ellent, az a mágiád és a támadásaid erősségét turbózza fel. Ez persze egyszerű peonoknál nem okoz túl nagy problémát, hiszen nyilván ha gyengének érzed az attakjaid, akkor sorozatban áldozod majd fel az ellenfeleket, de a főbossok például miután leverted őket, visszaalakulnak emberré és hát az már bizony komoly morális kérdést jelent, hogy egy szintlépésért képes leszel halálba küldeni egy könyörgő asszonyt vagy még inkább: egy kis taktikai előnyért be tudod áldozni a bájos CarmenElectra23345-öt, akivel már órák óta harcoltok egymás oldalán és az előző küldetés során kétszer is felélesztett? Hogy kivel/mikor/mit lépsz meg, az egy roppant izgalmas metajáték a Soul Sacrifice-on belül, ami akkor válik igazán izgalmassá, ha a gép helyett élő emberekkel kezded el tolni a játékot.

Az online multi kivitelezéséért le a kalappal a Sony/Marvelous duó előtt, gyakorlatilag a nap bármelyik szakában azonnal találtam meccseket, ahová pár másodperc elteltével csatlakozhattam, lagnak gyakorlatilag nyoma sincs és a játékosok is kivétel nélkül jófejek voltak (ez mondjuk nyilván már nem a készítőkön múlt…). A négyfős co-op során mutatja ki a játék igazán a foga fehérjét, utánozhatatlan élmény lenyomni egy fél képernyőt betöltő monsztát úgy, hogy valaki távolról dobált tűzlabdákkal eltereli a szörny figyelmét, közben egyik játékos vadul kaszabolja a kétfelé koncentrálni képtelen lényt, míg te egy területre ható varázslattal gyógyítod fel saját és dögrováson lévő harmadik társad életét. Ha sikerül találni egy jó csapatot (és amint írtam, ez szerencsére nem nehéz), akkor szabályosan órákig el lehet vidáman vagdalkozni úgy, hogy közben a sztoriban gyakorlatilag semmit nem haladsz előre. Persze némi kompetitív éle mégis van a dolgoknak, hiszen az elhullott ellenfelekből kiszívható esszenciákat mindig a leggyorsabban odaérkező játékos markolja fel, plusz a pályák végi értékelésnél is annak függvényében kapod a skilleket, hogy mennyire aktívan vetted ki a részed a csetepatéból. A táposabb multis hepajokhoz érdemes offline módban felszívni magad, hiszen az ottani tejbetök módon viselkedő társak miatt sokkal könnyebben megy a fejlődés, ehhez a sztoriszálon kívül extra missziók is segítségedre lesznek, ahol aztán addig lehet lépegetni a szinteket, míg nem szégyelled.

Nem volt még szó a dizájnról és a grafikáról, pedig a Soul Sacrifice-nak itt sem kell szégyenkeznie. Mivel a tervezőknek nem nagyon kellett olyan csipcsup dolgokkal foglalkozniuk, mint a koherens sztori, ezért igazán szabadjára engedhették fantáziájukat, ami meg is látszik a cuccon, ugyanis a felhozatal roppant változatosra sikeredett. Gyakorlatilag nincs két egyforma helyszín és a szokásos sivatagos/lávás/jeges helyszínek mellett felettébb hangulatos és nyomasztóan túlvilági lokációk kerültek a játékba. Az ellenfelek kidolgozása szintén szemet gyönyörködtető, főleg a bossok sikerültek remekül, amellett hogy szinte mindegyikük már méretével tekintélyt parancsoló, sikerült olyan bizarr, visszataszító és egyszerre szánni való lényeket megalkotni, melyeket garantáltan nem fogsz egyhamar elfelejteni. Mindezt a Vita tűéles kijelzőjén kiváló minőségben jelenik meg és bár kétségtelenül láthattunk már ennél szebb grafikát is a handhelden, végig stabil képfrissítési sebességgel és grafikai hibák nélkül pörög az akció, ami kulcsfontosságú egy ilyen cím esetében. Kicsit bántja mondjuk a szemem az, hogy az árnyékok olyan recések, mintha 8-bites karakterektől származnának, de ezt szerintem még le lehet nyelni.
Nagyobb prábl em, hogy egyjátékos módban a pályák/ellenfelek folyamatos újrafelhasználása miatt az ipari kaszabolda bizony egy idő után unalomba fulladhat, ezért az online/ad hoc multi használata erősen ajánlott, mert a más humanoidokkal közös játék ebből a dilis sztorival és majdnem káoszba fulladó első órával rendelkező különc akció szerepjátékból a legnagyobb címeket megszorító közösségi élmény válik.
Most pedig bocsássatok meg, de a csapattársaim már türelmetlenül várják, mikor állhatnak bosszút azon a hárpián, aki előző alkalommal taccsra tette az egész partyt...

8/10

Kiadó: ***Sony Computer Entertainment***
Fejlesztő: ***Marvelous AQL / SCE Japan Studio***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-4 fő***
Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 8 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 8

eszgé





CALL OF JUAREZ GUNSLINGER

THE WILD WILD WEST

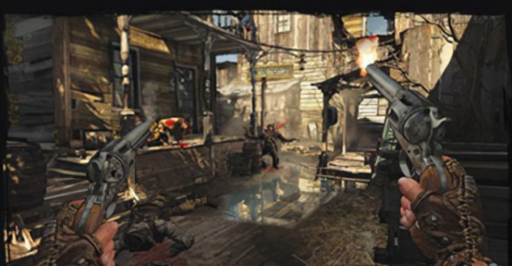
Vannak olyan sorozatok, amik hosszú idő óta a gémer köztudatban vannak, a programok is egészen jók, viszont kifejezetten a másodvonalba tartoznak. Sok ilyen címet tudnék említeni, de maradjunk most jelen értekezésünk alanyánál, a ***Call of Juarez*** „franchise" ***Gunslinger*** névre hallgató újdonságánál. Ugye maga a sorozat egy western környezetbe ültetett FPS, ráadásul nem éppen a kedves fajtából.
Ha csak a kurrens generációt vizsgálom, akkor a Bound in Blood egészen kellemesre sikerült a két főszereplő váltogatásának köszönhetően, de azért kimagasló eredményeket nem ért el. A The Cartel névre keresztelt folytatás szakított a hagyományokkal és a modern időkbe helyezte el a cselekmény magját, mindezt egy három fős online/offline co-op móddal megspékelve.
A tipikus Los Angeles-i gengsztersztori, illetve a töménytelen mennyiségű játékmechanikai bug sem segített abban, hogy beleéljük magunkat a rendőrök szerepébe, így gyorsan el is felejtődött a stuff. A Techland most újra próbálkozik, ismét a vadnyugattal, csak letölthető formában.

MY NAME IS SILAS GREAVES. PROBLEM?

Ami biztos, hogy ebből a részből sem fog egész estét mozi készülni csak a sztori miatt. Igen, ebből kikövetkeztethető, hogy megint elég sekélyes lett. Új hősünk Silas, aki egy nagyon marcona fejvadász és bosszúra (meg egy kis grogra) szomjasan lépked egy ivóban. Lesz itt leszámolás, lövöldözés, még egy kis leszámolás meg további lövöldözés, illetve egy kis hazugságvizsgálat is.
A szintek egyébként a jól megszokott flashback elvet követik. Mondjuk mókás, mert az ivó közönsége simán meghazudtolja fejvadászunkat és ilyenkor újra kapjuk a szintet, csak megváltozott paraméterekkel. Egyébként ez az epizód szerencsére visszatér az úgymond gyökerekhez, mivel a csőpályákon elég egyszerű feladataink lesznek, de azok legalább szórakoztatóak.
Minimális szerepjáték elemek is felfedezhetőek, például specializálhatunk a három fő fegyvercsoport valamelyikére, meg hasonlók, szóval azért ne várjunk egy Elder Scrolls szintet. Grafikailag szerintem fejlődött a Cartel-hez képest, ami mondjuk nem nagy kunszt, sőt, vannak bizony kifejezetten pofás helyszínek is. Továbbra se felejtsük el, hogy egy letölthető címről beszélünk! A bullet time képességünk is velünk öröklődött, ez asszem nem meglepetés, de egy gyors QTE szekvencia segítségével már a golyók elől is félre tudunk ugrálni. Ha jól emlékszem a Dual mód nem volt még elérhető az eddigi részekben. Mondjuk olyan túl nagy újdonságra itt se számítsunk, de legalább egy jópofa ötlet ez a párbajosdi. A zenéket viszont ki kell emelnem, mivel a legjobb spagetti-westernre emlékeztettek, sőt, nekem a hős hangfekvése is hitelesnek tűnt. Az már más kérdés hogy a párbeszédek irgalmatlan blődök, de talán ez még benyelhető. Ja, igen, a fegyverek is egy kicsit tompán szólnak.

YEAH, WE GOT PROBLEM ALL RIGHT

Szóval meglepő módon nagyon korrekt darab lett a Call of Juarez: Gunslinger. Letölthető játékhoz képest korrekt a szavatosság, csincsi a grafika. A sztori olyan, mint ha nem is lenne (ezt megszoktuk), sajnos a mesterséges (un)intelligencia is változatlan, mondjuk ezt csiszolhatták volna, mivel túl sok kihívást nem fog okozni nekünk a sok lövöldözés. Ha ehhez még azt is hozzáteszem, hogy egészen baráti az árszabása, illetve a végén még morálisan is kipróbálhatjuk magunkat, akkor azt kell, hogy mondjam, egészen faszagányul sikerült darabról beszélünk! Reméljük a következő Dead Island is hasonló lesz, kedves Techland!







7/10

Kiadó: *Ubisoft* Fejlesztő: *Techland*
Multiplayer: *nincs* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 7 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 8

Hpeti









Guilty Pleasure of the Year

Szárnyas fejvadász, Kiborg, Kommandó, Amerikai Ninja, Karate Tigris, Ragadozó, A bolygó neve: Halál, Terminátor, Menekülő ember, Rambó... és még hosszasan sorolhatnám; de a lényeg a lényeg, emlékszel még eme remekszabású akciófilm-remekművekre? És a VICO-kazetta, Flamex InterStar kifejezések ismerősek?
Ha igennel, vagy yippie-kay-yay-jel feleltél ezekre a kérdésekre, akkor jó hírem van, a ***Far Cry 3: Blood Dragon*** a Te játékod!

Nem is tudom mikor szórakoztam utoljára ekkora önelégült vigyorral a pofámon, mint most a FC3:BD tesztelése alatt!
Pedig a képlet rohadt egyszerű: adott egy zseniális játék (Far Cry 3), amire a készítők, „puritánul" szólva, ráhúztak egy retro-futurisztikus (hülye kifejezés, de igaz) modot, amely a ‚80-as évek nosztalgikus VHS-korszaka előtt tisztelegve, egy bődületesen humoros, tesztoszterontól duzzadó akcióorgiát robbant az arcunkba, az akkori filmek minden klisséjével megfűszerezve.
Játékmechanikában (motorban) ugyanaz, mint az FC3, de a környezet, a sztori, a zene és az egész játék hangulata totálisan más.
A neonfényekkel és lézerekkel cicomázott posztapokaliptikus környezet, a ‚80-as évekbeli szintetizátoros muzsika, a humoros és tökös beszólások (anyázások), az überkemény, legyőzhetetlen háborús veterán hős; mindezek jól ismert elemek a videokazis akciófilmekből és a FC3:BD pontosan ezt adja nekünk. A történet főhőse Rex Power Colt (szinkronhangja Michael Biehn, aki a Terminátor 1-ben Kyle Reese-t alakította), egy kiborg kommandós, kinek feladata jól s*ggbe rúgni az összes rosszfiút, megmenteni a nőt és egyben a világot is.
Átvezető, full 3D-s, renderelt filmek nincsenek a küldetések előtt, hanem egyszerűen a C64-es korszakot idéző, pixeles, animált képekkel mesélik el a történetet (durva jók), és a loading screen is egyben egy hatalmas poén, mely a videokazik előre-hátracsévélését idézi. Egy nagyon picit akár paródiának is felfoghatnánk az egész játékot, de inkább a nosztalgiázás a jó szó, amit a Blood Dragon esetében használnék.
Hiszen hatalmas élmény mikor a játék legelején Little Richard „Long Tall Sally" című nótájára egy böhöm gépágyúval írtjuk a népet helikopterről (ugyanez a nóta szólt a Predator c. film elején is mikor repültek), vagy amikor lángszóróval sárkánytojásokat pusztítunk (tisztára, mint A bolygó neve: Halálban az alienek fészkében), a Terminátor ihletésű dallamok pedig egyszerűen hibátlanok. Mondjuk a gépágyú különösen nagy kedvencem volt, mert végre üvöltve kaszálhattam le mindenkit, mint ahogy a derék feka katona is tette mindezt a dzsungellel a Ragadozó című filmben.



A fő missziók mellett (amihez kb. 8-10 óra kell), még kapunk bázis elfoglalós, vadászós, gyűjtögetős és lopakodós küldetéseket is; de ki a bánat akar csendben kúszni, mikor egy igazi kiborg-Rambót testesítünk meg. Skillrendszer, fegyver-upgrade opciók természetesen adottak, arzenálunk pedig igazán változatos (a nesztelen gyilkolás esetében még dobócsillagot(!) is használhatunk). A Skyrimhez hasonlóan, ebben a játékban is belebotlunk hatalmas mutáns gyíkokba (aka. sárkányokba), amelyek velős lézersugarat tudnak köpni.
Elég combos ellenfelek, míg meg nem ismerjük gyengepontjukat, viszont az ellenfelek testéből kitépett kiborg-szívek eldobásával máris elterelhetjük figyelmüket.
Járművekben sem lesz hiány, bár mindegyikkel találkoztunk már az eredeti FC3-ban, és a sandbox jelleg is maradt (csak kicsit kisebb).
Igazából annyi feel-good életérzés és poén árad a játékból (pl. az agresszív, idegbeteg női komputer hang, az egész tutorial rész, a karakterek nevei, vagy a főhős felturbózása-kor felcsendülő nóta, amely a Karate Tigris 1-ből ismerhető), hogy az olyan apróbb bakik, bugok, mint az ellenfelek esetenkénti idióta viselkedése, vagy random eltűnése, már a kutyát sem izgatja.
Persze, a vérpistikék simán ráverik a „rövid, repetitív, nincs online multi" jelzőket, de letölthető címhez képest szerintem korrekt tartalommal bír (megjegyzés: nem kell hozzá az eredeti FC3, nem DLC).

Az ifjoncok gyanús, hogy hulladéknak fogják vélni a FC3:BD-t, hiszen nem azokon a filmeken nevelkedtek, mint az idősebb korosztály, akiknek egyébként ez a teátrális, tudatosan gagyira megírt sztori, a parádés retro hangulatával maga lesz a mennyország.
Követelem a folytatását!

9/10

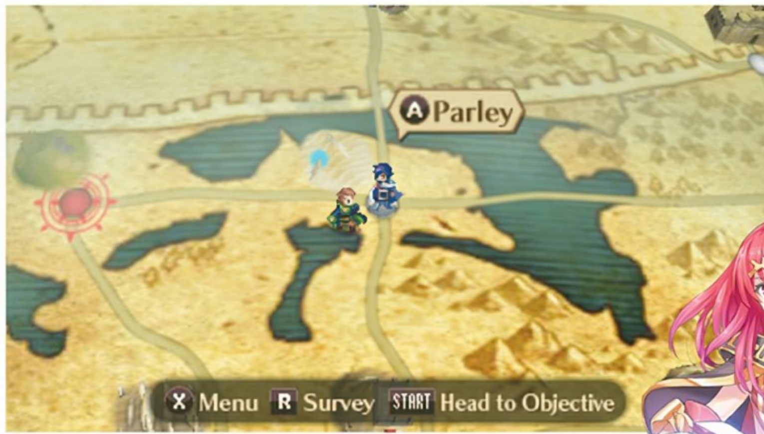
Kiadó: ***Ubisoft*** Fejlesztő: ***Ubisoft Montreal***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 8 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 10

CONSOLE CORNER 4 990,-

JediEco







FIRE EMBLEM Awakening

Halál. A videojátékok világában ez a fogalom nem több egy átmeneti állapotnál, melyen némi rutinszerű bosszankodást követően túllépsz és jobb esetben egy pár perccel korábbi checkpoint-tól, rosszabb esetben az utolsó mentéstől folytatod a kalandodat, mintha mi sem történt volna. A Fire Emblem sorozat azonban rákényszerít arra, hogy szembenézz az elmúlással, ugyanis az Intelligent Systems méltán népszerű stratégia RPG sorozatának egyik jellegzetessége, hogy amennyiben egy kétes eredményű manőver során megbuksz hadvezérként és az egyik egységedet utolérik a halál jeges ujjai, akkor az a katona bizony nem tér vissza a következő csatában maxra töltött életerővel, hanem megmásíthatatlanul halott marad örökre.
Ez a rendszer olyan karakterek elhullásának esetében, akik saját névvel, személyiséggel bírnak és már átharcoltak a parancsnokságod alatt jó pár csatát, konkrét lelkifurdalást kelthet és rákényszerít arra, hogy szembenézz hibáid következményeivel. Persze a túl korán érkező halál után rögtön válogathatsz újabb egységek közül, de egyrészt azok közel sem rendelkeznek olyan jó statisztikákkal, mint a harcedzett veteránok és akkor még ott van az érzelmi kötődés is, ami miatt garantáltan személyes kudarcként éled majd meg minden egységed halálát.
Ez a fajta felelősségtudat, mint olyan tökéletesen hiányzik az átlag SRPG-ből, ahol gyakorlatilag a logika néha azt diktálja, hogy áldozd be egy vagy akár több karaktered, hiszen azok a gyengélkedőről úgyis rögvest a csatamezőre kerülnek hamarosan.
A Fire Emblem emiatt (is) mindig egyfajta kívülálló volt a zsáneren belül, nem is kell tehát túlságosan csodálkozni azon, hogy a Ninty évtizedeken keresztül nem foglalkozott a lokalizációjával (az első FE epizód 1990-ben jött ki), de a 2003-as GameBoy Advance résztől kezdve a sorozat fő részei szerencsére idővel mindig áthajóztak nyugatra, szerencsére így volt ez a *Fire Emblem: Awakening* címmel felruházott 3DS-es epizóddal is, amely napra pontosan a japán premier után egy évvel behajózott Európába is.
Szerencsére ez egy olyan cím, amire érdemes volt várni, hiszen amellett, hogy a FE:A egyike a kis masina legjobb, legtartalmasabb megjelenéseinek, egyben remek belépési pontot is nyújthat azok részére, akik eddig nem követték figyelemmel a korábbi részeket vagy úgy en bloc az egész zsánert.



Kardok, csaták, trónok, amnéziák

A játék egy megkapó, rajzfilmes stílusú intróval indít és persze kötelezően gyönyörű zenei aláfestéssel, ami rögvest megragadja a heroikus, szomorkás hangulatot, amiről a sorozat közismert. Miután megalkottad saját magad manga stílusú mását a karaktergenerátor segítségével és adtál a figurának valami vicces nevet (ez esetemben „Krapulax" lett, egyfajta tisztelgésként a klasszikus Pif és Herkules képregény előtt), a felvezetés rögtön egy csata közepébe dob, ahol egy kardos figurával vállvetve küzdesz egy démoni varázslóval, majd amikor győzedelmeskedtek, mintha maga sem lenne tisztában a cselekedeteivel, Krapulax leszúrja a kardos srácot miközben a gonosz varázsló kacagása hallatszik a háttérben. Vágás.
K egy mezőn fekszik kikáózva, amikor rátalál egy három tagú „pásztor" csapat, mely Chrom nevű vezetőjét hősünk felismerni véli, ugyanakkor saját nevét és emlékeit képtelen felidézni, azaz igen, ismét kijátszásra kerül a jó öreg amnézia kártya.
Emiatt a birkák terelése helyett bazi nagy pallosokkal a rend fenntartására hivatott hármas érthető módon kissé bizalmatlan a jövevénnyel szemben, különösen a csapat izompacsirtája Frederick, aki a hivatalos szkeptikust alakítja. A trió utolsó tagja természetesen egy kávéscsésze nagyságú szemekkel bíró loknis gyógyító, Lisse, akinek állandó vinnyogása humoros pillanatokat csempész a sztoriba. Miközben a kis csapat halad a legközelebbi lakott település felé kiderül, hogy az Ylisse nevű birodalomban járunk, de még mielőtt jobban belemélyedhetnénk a háttérsztoriba, hirtelen lángok csapnak fel az immár egészen beközelített városkában, mert a békés lakókat betámadták a rivális Plegia nevű ország banditái.
Természetesen a kis társaság rögvest nekiáll a rendrakásnak, amihez persze Krapulax is csatlakozik, mert ha másra nem is, arra persze emlékszik, hogy milyen csodásan ért a fegyverekhez (szelektív amnézia rulez!).
Miután a gonoszokat lepofozták és kukoricán térdepeltették, joggal lenne várható egy kis nyugi, de a történetírók nem sok időt hagynak a pihenésre és az első csata után nem sokkal már fel is perzselődik az ideiglenes szálláshelyül szolgáló erdő, megjelennek egy új erő, a Felemelkedettek képviselői, egyfajta élőhalott, gólemszerű szörnyek, akik iziben rajta is ütnek a kis csapaton és amikor már úgy tűnik Lisse bizony el fogja veszteni a loknikat többek között a fejével együtt, betoppan egy maszkos igazságosztó, hogy megmentse a napot.
Később kiderül, hogy ő Marth, a Fire Emblem játékok jellegzetes főhőse, aki amellett, hogy gyalázatosan coolan néz ki, mintha tisztában lenne néhány olyan eseménnyel, ami csak a jövőben fog megtörténni... Ééés igen, ez még csak a felvezetés, a cselekmény csak ezután kezd majd el igazán beindulni, de nem szeretném elrontani a meglepetést, így a további részleteket inkább saját magatok derítsétek fel játék közben.
Az Intelligent Systemsnél láthatóan nagy figyelmet fordítottak a körítésre, a fordulatos, izgalmas sztorit ugyanis rögtön négy különböző típusú átvezetővel is megszórták. Az intróban is látott FMV-k mellett a játék engine-jével készült 3D grafikával készült részek, rajzolt statikus képek és cel-shaded stílusú jelenetek pörgetik előre a történetet. Ez utóbbiak valami letaglózóan gyönyörűre sikerültek, az pedig külön tetszett, hogy az animátorok példás önmegtartóztatásról tettek tanúbizonyságot és a technika







hagyományaival ellentétben nem árasztották el a képernyőt rikító színek garmadájával (lásd még Jet Set Radio), hanem mindig a helyzethez illő, sokszor kifejezetten tompának tűnő színpalettával dolgoznak.

Az, aki szép, az felülnézetben is szép.

Ennyi azt hiszem elég is a körítésről, sokkal fontosabb ugyanis, hogy a játék gerincét képező harcok mennyire sikeredtek élvezetesre/tudtak relevánsak maradni az FPS-ek korában. Mielőtt azonban megvívnád az első csatát, érdemes elgondolkozni azon, hogy milyen nehézségi fokozaton szeretnél belevágni a kalandba: a rendelkezésre álló Normal/Hard/Lunatic módok közül természetesen az elsőre érdemes voksolni, hacsak nem japán vagy nagyon sok szabadidővel megáldott emberről van szó.
Jópofa, hogy ezen belül külön ki lehet választani, hogy Classic vagy Casual módban kívánsz harcolni, melyek közül az utóbbiban az egységek nem halnak meg végleg, ami ugyan némileg kiheréli a játékot, de legalább így azok is látják majd a sztori végét, akik amúgy féltávon falhoz ba**nák a 3DS-t idegességükben. Ez az alkalmi júzereknek kedvező mozzanat is bizonyítja, hogy a fejlesztők nem beszéltek a levegőbe, amikor azt állították, hogy az Awakening 22 évnyi játéktervezés eredménye, a játék ugyanis valami egészen mesterien olvasztja magába az eddigi Fire Emblemek összes pozitív tulajdonságát, ezzel talán az eddig legtökéletesebb epizódot alkotva meg.
Az alapok persze a régiek, a harcok során egy négyzetrácsos mezőn kommandírozod felülnézetből apró karaktereidet, kék szín jelzi mekkora távot tudsz megtenni, a piros pedig azt, hogy meddig érnek el a támadásaid. A csaták szigorúan körökre vannak osztva, így bőven lesz mindig időd kielemezni az aktuális szituációt, amiben különösen nagy segítségedre lesz a támadások indítása előtt feltűnő képernyő, amely nagyjából belövi mekkora sikerrel fog zárulni az akciód annak függvényében, hogy milyen fegyvert használsz, így akár még az utolsó pillanatban is tudod módosítani a taktikád.
Amennyiben elégedett vagy és attakkolsz, a játék egy igényes 3D jelenet során be is mutatja, ahogy a támadás végbemegy, de szerencsére ezt a funkciót akár ki is lehet kapcsolni, mert mondjuk 10 óra játék után már „kicsit" idegesítővé válik minden egyes alkalommal végignézni az összes animációt.
Persze nem csak fizikai erőszaktételre van lehetőség, a Krapulaxhoz hasonló varázserővel bíró szereplők akár nagyobb távolságból is oszthatják az áldást, a gyógyítók pedig cserébe az alacsony támadási értékekért egy-egy jó időben elsütött gyógyvarázzsal akár meg is fordíthatják a csatát.
Amennyiben két karakter egymás mellett áll, annak számtalan pozitív eredménye lehet, az például minimum a Disgaea óta alap, hogy támadás esetében ilyenkor megtöbbszöröződik a bevitt saller ereje, ha pedig téged akarnak bepofozni, akkor a védekezés mértéke nő nagy mértékben.
Ezen kívül, ha két szereplőt sokszor rendezel egymás mellé, akkor érzelmi kötődés alakul ki közöttük, majd elmélyítve a kapcsolatot a két figura vad szerelembe esik, melynek eredményeképpen a hamarosan megszülető gyerekük is csatlakozik idővel a partyhoz, ami további nyomást helyez a válladra, mert hát ki szeretne az az ember lenni, aki miatt egy fiatal fiú csonka családban kénytelen felnőni, mert a hadvezér elnézte anyucit hány oldalról tudják megtámadni?
Ezzel azonban még nem veséztük ki a harccal kapcsolatos összes jellemzőt, csapattagjaid ugyanis besorolhatóak különféle (idővel akár fejleszthető) karakterosztályokba, melyeknek persze külön erősségei, hátrányai vannak, nem is beszélve az ilyen esetben használható speckó skillekről.
Szerencsére ezeket a lehetőségeket a játék nem rögtön zúdítja a nyakunkba, hanem szépen, egymásra rétegezve kapjuk meg őket, így amellett, hogy nem fogod soha elveszve érezni magad, kellemes mellékhatásként még sok órányi játék után is lesz majd egy-egy olyan új elem, ami folyamatosan fenntartja az érdeklődésedet.
Kicsit bajban vagyok, mert a játék közben lemacskakapart jegyzeteimből még rengeteg van vissza, viszont a két oldalas limit miatt ezekből sajnos nem fogok tudni mindent megemlíteni, így előre is bocs, ha valami fontosat hagynék ki.
Mindenképpen szeretném még a végszó előtt kiemelni a grafikát, mellyel kapcsolatban az átvezetőket már méltattam, de maga a játék engine-je is meglepően jól muzsikál, annak ellenére, hogy a képekből ez nem feltétlenül jön le.
A csatamezőket rengeteg nézőpontból lehet megnézni, sőt akár ki lehet teljesen zoomolni, hogy az egész terepet átlásd, az olyan apróságok pedig, mint amikor az erdős helyszínen néha átsuhan (és a remek 3D hatásnak köszönhetően szinte arcon vág) egy-egy levél vagy ahogy egy sas szálldogál a kanyonban rengeteget hozzátesznek a hangulathoz.
Ha már hangulatkeltő apróságok a téma: a Nintendo volt olyan jófej, hogy meghagyta az eredeti japán hangsávot, azaz ha valakinek nem tetszik az (amúgy kifejezetten igényes) angol szinkron, akkor akár eredeti nyelven is élvezheti az átvezetőket.

Néhány irreális nehézségűre belőtt küldetést, technikai bakit, illetve a fantáziátlan multiplayert leszámítva az FE:A vészesen közelít a tökéletes videojátékkal kapcsolatos elvárásainkhoz és a szép grafika/könnyen megtanulható, de mély harcrendszer mellett ráadásul kifejezetten tartalmas is.
A központi sztoriszálon kényelmes tempóban kb. 25 óra alatt végig lehet ugyan érni, de ha szánsz arra is időt, hogy a városokban felveszel mellékküldetéseket, ez a szám könnyen felugorhat akár 40 óra fölé is.
Nem hittem volna, hogy a Nintendo alig három héttel a fantasztikus Luigi's Mansion 2 után még magasabbra tudja emelni a lécet, de az Awakening túlszárnyalta minden elvárásomat és higgyétek el, ugyanez fog történni veletek is, ha képesek vagytok túllátni a négyzetrácsos pályákon és a mütyür szereplőkön, a FE:A könnyen életetek legemlékezetesebb videojátékos kalandjává válhat.



9/10

Kiadó: ***Nintendo*** Fejlesztő: ***Intelligent Systems***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***StreetPass csaták***
Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 8 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 10
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 9

eszgé

Castlevania Lords of Shadow MIRROR OF FATE



A kereszt az ördög angyala

A Castlevania-sorozat kis túlzással egy idős magával a Konami céggel, illetve mindig is a Nintendo – franchise egyik zászlóshajója volt. Az 1986 – ban debütált első részt kis túlzással megszámlálhatatlan mennyiségű epizód követte, természetesen mindig az aktuálisan futó N konzolra.
Mint ahogy minden szériában, itt is akadtak jól és rosszul összerakott epizódok, de ha mindenképpen voksolnom kéne, akkor talán a Lament of Innocence volt számomra a best.
A tézisek persze azért vannak hogy megdőljenek, így a 2010 végén kiadott Lords of Shadow szerintem át is vette ezt a szerepet, mivel rettenetesen hangulatosra sikeredett nextgen epizód sikerrel vette a három dimenzióba való átültetést, és egy nagyon egyedien sikerült résszel tért vissza a széria valaha magasan ragyogó égisze.
Természetesen le se tagadhatná a God of War elemeket, de mégis sikerült annyi egyediséget belecsempészni, hogy ne egy szimpla klónnak tűnjön.
A kritikusok szintén kellemesnek találták az új részt, noha azért néhány helyen belerúgtak – ez igazából lényegtelen is volt, mivel a számok uralják a piacot, a friss Castlevania pedig nagyon kellemesen muzsikált, így borítékolható is volt a folytatás, már csak a végefőcím utáni videó miatt is, ha emlékszünk még rá.
No mindegy, ne kalandozzunk el ennyire, hiszen a 3DS kapott egy nagyon kellemes köztes szakaszt, a tesztben szereplő ***Mirror of Fate***-et.

A Belmont a Belmont Belmondja

A történet természetesen a Belmont klán és Drakula körül forog, viszont ez most nem lett annyira színvonalas, mint az előző részekben. Ahogy már megszokhattuk, megint van egy kastély, megint mérges valaki és persze megint meg akarja bosszulni a szülei halálát. Mivel ezt már párszor láthattuk, talán ugorjunk is a jól sikerült részekre.
A játék természetesen a jól megszokott kettő dimenziós platformer cucc, annyi csavarral, hogy kapott egy nagyon pofásan festő ál 3D környezetet. Egészen döbbenetes hogy a hordozható masinából milyen teljesítményt préseltek ki! A karakterek nagyon dögösek, Simon szerintem iszonyat cool, de az ellenfelek között is akad nem kevés, akik egészen pompázatosak. A helyszínek szintén a megszokottak, azaz először a kastély külső részeit hódítjuk meg, aztán haladunk egyre beljebb és feljebb, hogy a végén elérjünk a csúcsra.
A harcrendszer is kellően dinamikusra sikerült, a jól bevált ostor-hajítóbárd-ostor tematikát persze minek is cseréljék le, de kiegészült új elemekkel is, ilyen pl. amikor egy női szellemre teszünk szert, aki megvéd minket minden támadástól amig tart a manánk. Aztán persze szívunk, de ez már más kérdés.
A szerepjáték elemeken sem változtattak, a megölt ellenfeleink után tapasztalati pontokat kapunk, amiket aztán a gép automatikusan el is költ nekünk. Nagy, világmegváltó dolgokra itt se készüljünk, mert a fegyveres kombóinkat tudjuk mindössze így megnyitni.
A szintén jól ismert felfedezősdi is megtalálható, azaz a legtöbb helyszínre vissza kell majd kutyagolnunk az idő, pontosan az új képességeink megnyitásával, de azt hiszem a C veteránoknak ez az infó sem új.
Jópofa dolog, hogy az érintőképernyő segítségével jegyzeteket helyezhetünk el a pályákon, amik segítik az esetleges kimaxolási kényszerünket. A történet egyszerűsége mellett mindenképpen meg kell említenem azt is, hogy a játék rettenetesen könnyű lett, minden tekintetben.
A mindent kivédő szellem egy pöttyet erős, miatta kis túlzással csak rá kell tenyerelnünk az ütés gombra. A főellenfelek sem lettek túl változatosak vagy élvezetesek, kötelező rosszként kezeljük őket. Amúgy azt hiszem mindent elmond, hogy a stuff 45 százalékáig meg sem haltam.

Ezektől eltekintve azonban egy kiváló hordozható epizód lett a MoF. Meglepően korrekt szavatossággal (8-10 óra), egészen jó külcsínnel. A zenéket már ki sem emelem külön, mivel az eddig szerintem minden részben közel tökéletes volt, így itt is.
Gépet mondjuk nem vennék miatta, de ha rendelkezel a Nintendo masinájával, akkor habozás nélkül költsd rá a lóyit, nem fogsz csalódni benne!











7/10

Kiadó: ***Konami*** Fejlesztő: ***Mercury Steam***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 8 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 7

CONSOLE CORNER 12 990.-

Hpeti





RESIDENT EVIL REVELATIONS



Ebben a generációban a kiadók egyik legnépszerűbb hobbijává a HD kiadások váltak, azaz egy előző generációs címet felhúztak nagyfelbontásba. Nem egyszer fordul azonban elő, hogy alig 1-2 éves címek kapnak újrakiadást, ami nem feltétlenül baj, ha olyan minőségben látjuk őket viszont, ahogy azt az ember elvárná egy „felnagyított" verziótól. A ***Resident Evil: Revelations***-t nem kifejezetten ilyen minőségben kaptuk meg. A Capcom persze megint fűt-fát megígért, és az alapanyag kellemes fogadtatásának köszönhetően újra el is hittük amit mondtak. Ismét meg kell fogadnom, amit 2009 óta minden évben teszek: többé nem dőlök be. Akik esetleg nem tudnák, a Resident Evil: Revelations tavaly jelent meg Nintendo 3DS-re, és ugyan nem lett átütő kritikai siker, messze jobban produkált, mint a széria többi epizódja, az elmúlt évekből.
A Revelations érdekes, fordulatokkal teli történetet nyújtott, és zsebkonzolhoz képest váratlanul jól működő játékmenetet, változatos helyszíneket, és bebizonyította, hogy lehet zombik nélkül is jó Resident Evilt csinálni. Nem is csoda, hogy a Capcom a hatodik rész kiábrándító fogadtatása után bejelentette az epizód portolását nagygépre. A kérdés az, hogy több lett-e a Resident Evil: Revelations egy hordozható játék portjánál? A válasz sajnos nem.



Kezdjük azzal, amivel a HD verziók értelemszerűen többet nyújtanak eredeti verziójuknál: a grafika. Bár tesztalanyunk nem kifejezetten csúnya, a „közepes" mindenképpen a legszebb szó, amivel megjelenését illetni tudom. A főszereplők kidolgozása még mérce fölé esik, az ellenfelek és az effektek azonban nem egyszer a botrányos színvonalat ütik meg. Ha pedig már az ellenfeleknél tartunk: nem lett belőlük sokkal több.
A 3DS változat egyik leggyakrabban hangoztatott kritikája pont arra irányult, hogy hiába néz ki jól a játék, nagyon kevés típusú ellenféllel találkozhatunk benne.
Bár a Capcom itt is hangzatos ígéreteket tett a javulásról, a különbség alig észrevehető: már a demó röpke negyed órája alatt is feltűnt, hogy mindössze egyetlen típusú ellenfél császkál a hajó elhagyatott folyosóin, és a teljes verzió sem bővítette látványosan a repertoárt. Az általános továbbra is az, hogy kettő-, maximum háromféle mutáns szörnnyel van dolgunk helyszínenként, ami azért nem egy komolyan vehető mennyiség. Ami pedig még kevésbé megbocsájtható, hogy a területek, melyek a 3DS (LCD TV-hez képest) apró kijelzőjén még tökéletes atmoszférával bírtak, már jóval sivárabbak és kevésbé látványosak a nappalinkban.
Ha a prezentáció egyik területét mindenképp dicséret illeti, az a hang, hiszen mind a szinkron, mind pedig a néhány feszült pillanatot varázsoló zenék és hangeffektek remekelnek.

A látvány és a tálalás egy dolog, a Revelations HD változatának legnagyobb problémája azonban az, hogy inkább éreztem a Resident Evil 6 újabb fejezetének, mint az azt megelőző epizódok hagyatékának.

A játék még mindig a 3DS epizód világát és történetét nyújtja, de sokkal inkább a hatodik részre emlékeztető játékmenettel.
A QTE-k szerencsére jóval kisebb mennyiségben vannak jelen, a célzás és a kamerakezelés azonban még mindig szinten aluli, a generáció átlagszínvonalától abszolút elmarad, és teljesen természetellenes hatást kelt.

Ezek nem olyan hatalmas hibák, melyek a Revelations alapvetően vitathatatlan értékeit teljesen elrontanák, ugyanakkor ahhoz épp elegendőek, hogy pofátlanság legyen teljes áron a boltok polcaira helyezni.
Noha az „új" Resident Evil tulajdonképpen nem rossz játék, rengeteg potenciált hagy érvényesületlenül és megelégszik azzal, hogy egy egész jó játék középszerű portja legyen. Persze még ezekkel együtt is jobb, mint bármi, ami a Resident Evil 5 óta megjelent a sorozatból, és az elhivatott rajongók akár még egy próbát is tehetnek vele. De nehogy már úgy tegyünk, mintha ezt várnánk egy videojátéktól, vagy pláne egy Resident Evil-től.

? *Tudtad, hogy a Konzol Magazinban 1-10-ig, csak egész számokkal pontozunk?*

6/10

Kiadó: ***Capcom*** Fejlesztő: ***Capcom***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2-4 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 6 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 6
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 6

CONSOLE CORNER **10 990.-**

rolmanus





A kadnak pillanatok, amikor a videojáték tesztelés nem könnyű feladat. Például, amikor egy játék szubjektíve nem tetszik. Hiába próbálkozunk, hiába nyüstöljük, hiába akarjuk szeretni, egyszerűen képtelenek érezzük magunkat a folytatásra, legszívesebben néhány perc után vennénk ki a gépből, és folytatnánk valami értelmesebb dologgal. Különösen kellemetlen a dolog, ha egy olyan játéknál fut bele az ember ilyesmibe, amit objektíve mindenki, a sajtó, a gamer közösség szeret, Japánban pedig lassan a Dragon Quest-hez hasonló imádat övezi. Nem titok, a Monster Hunter szériáról van szó, amivel valahogy soha nem sikerült igazán megbarátkoznom. Pedig nagyon-nagyon sokat próbáltam, több órát nyúztam, de hiába volt minden, egyszerűen nem az én igényeimnek megfelelő az anyag.
Talán ezért kicsit hűvösebb hangon fogok most írni a ***Monster Hunter 3 Ultimate***-ról szerzett tapasztalataimról.
Mielőtt belekezdenék, szögezzünk is le gyorsan néhány dolgot. Hogy nekem nem jött be ez nem azt jelenti, hogy a MH 3 Ultimate rossz játék lenne. Ellenkezőleg, a Monster Hunter 3 Ultimate egy hihetetlenül tartalmas, és nagyon jó stuff. A hangulata pedig egyszerűen fantasztikus! Legyen akármi is a véleményünk a szériáról, vagy erről a konkrét részről, ez egyszerűen cáfolhatatlan tény. Ennek ellenére szerintem a játék megosztja a játékosokat. Létezik egy széles réteg, akiknek a tápolós, vadászós játékmenet nagyon be fog jönni, és élvezni fogják minden percét. És vannak a kisebbségben lévő többiek, akik vagy öt perc után már tudják, nem szeretnének több időt tölteni vele. És végül van egy harmadik csoport, azok, akik nem ismerik a játékot. Ez a teszt tulajdonképpen nekik szól.

Hogy miért nem élveztem a Monster Hunter szériát? Érdekes kérdés. A miértekre pro és kontra több érvet is tudnék sorolni. Talán a játék alapjaival van bajom. Mást várok egy RPG játéktól. Nem szeretnék hosszas nosztalgikus fejtegetésekbe bocsátkozni, de tíz-tizenöt évvel ezelőtt, amikor a legtöbb JRPG jelent meg, még egészen mást jelentettek a szerepjátékok, mint manapság. Ma már jól látszik, hogy mennyiségileg és minőségileg is kb. az ezredfordulóig tartott a csúcsidőszak. Mitől volt jó egy JRPG? Először is izgalmas, változatos és fordulatos sztori volt bennünk, amely odaszegezett a fotelhoz. Másodsorban elképesztő tartalom jellemezte őket. Egy klasszikus JRPG-t végigtudtunk úgy nyomni, hogy elsőre a tartalom 60-70%-át csináltuk csak meg, a többi titkos rész volt. Nézzük csak meg a FF6-ot vagy 7-et. Több olyan minijáték volt bennük, ami ma önálló alkotásnak is elmenne. Hol vannak ma például a JRPG-kből a titkos szereplők? Már megjelenés előtt a teljes szereplőgárda, életrajzzal felkerül a netre, hogy jól fusson a hype vonat. Pedig mennyire izgalmas volt, amikor nekikezdtük egy játéknak és azon diskuráltunk a haverokkal, hogy egy-egy szereplő vajon beáll-e majd a csapatba vagy nem. Mekkora volt az örömöm, amikor végre találtunk elrejtett dolgokat. Mikor félve haladtunk előre, több mentésből játszva, hogy ha később olvasunk valamit amiről lemaradtunk, akkor azonnal megtudjuk nézni. Azt mondják, ma már a régi játékmechanika nem működne, nem piacképes. Bullshit! Működne az, eladható lenne, csak a cégek félnek kockáztatni, aztán megideologizálják a lustaságukat. De kicsit elkalandoztam. Tény, hogy az RPG játékok ma már egészen mást jelentenek, mint anno. Az MMORPG-k sikere alapvetően átformálta JRPG igényeket. A régi RPG játékokban a főhangsúly mindvégig a sztorin és tartalmon maradt. Persze levadászhattunk extra szörnyeket, és a történet szempontjából érdekes, amúgy viszont azt nem befolyásoló mellékküldetéseket is csinálhattunk, mindez azonban „csak" arra volt jó, hogy tovább bővítse a szavatosságot. Hirtelen eszembe jut egy másik jó példa is, az Arc the Lad sorozat. Japánban 1995-ben, Amerikában 2002-ben jelent a mára már elfeledett stratégiai JRPG az Arc the Lad. Ebben a játékban találkoztam először a küldetésrendszerrel.
A játék rendelkezett egy hosszú és tartalmas sztori résszel, mellette azonban egyfajta bónuszként küldetéseket csinálhattunk meg. Voltak hasonló részek a Japánban méltán népszerű Dragon Quest sorozatban is, például a szörnygyűjtögetés. Ezek a feladatok azonban a mainstream JRPG-kben csak











kiegészítő részét képezték a játéknak.
Úgy éreztük ezek nélkül is tökéletes JRPG-ket kapunk, mégis a plusz tartalmakkal együtt lett teljes a kép. Aztán valahol valami megváltozott. Egyszer csak azt vettük észre, hogy immár az eddig mellékesen kezelt gyűjtögetős részek egyre inkább teret nyernek, sőt a játékok középpontjába kerülnek.
A folyamat valahol a PS2-es korszakban indult el. Ezzel párhuzamosan sztorik, a karakterek, a jellemábrázolások egyre felületesebbek lettek, elmaradoztak a kiegészítő bónuszok, nem voltak már titkos szereplők, elmaradtak az érdekes küldetések, a fan service tartalmak.
A játékgyártók lassan elkezdték megváltoztatni a JRPG stílust. Új fogalmakkal kellett megismerkednünk, mint például a grindelés, azaz a hosszú monoton ismételgetése egyazon tevékenységnek (pld. egy adott szörny legyilkolása). Az új most már inkább akció, mint sztori orientált JRPG-k aztán hihetetlenül népszerűek lettek.

Nagyszerű érzékkel érzett rá erre a Capcom, amikor Európában 2005-ben piacra dobták a Monster Huntert. Milyen játék lett a MH? Egyrészt kiválóan érzett rá az új kor igényeire. Egyesítette magában az MMORPG-k játékmenetét, harcait, a klasszikus JRPG-k legjobb részeivel. Szakítottak a körönkénti vagy más hasonló mechanizmusokkal, és az MMO-k mintájára ment a küzdelem. A másik, hogy PS2-re behozta az online játék lehetőségét. Nem ez volt az első ilyen próbálkozás konzolokon, ha valaki emlékszik még a Dreamcastes Phantasy Star Online-ra, akkor tudja miről beszélek.

A siker nem maradt el, a Monster Hunter online módját üzemeltető szerverek 2007 végéig működtek, sőt Japánban egészen 2011-ig! A Monster Hunter tökéletesre fejlesztette a küldetéses grindelős játékmenetet. Mikor a keresgélés, fejlesztések, a szörnyek levadászása, nem egy mellékes feladat, hanem magának a játéknak a fő célja. Nem véletlenül nevezték a MH-t egy-két fórumon grindparadicsomnak.
A másik, hogy történet annyira háttérbe szorult, hogy tulajdonképpen nem is volt.
És ezzel a két utolsó tulajdonsággal elérkeztünk ahhoz a ponthoz, amelyek miatt az olyan játékosoknak, mint amilyen én is vagyok, ez a játékmenet nem tetszik. Én az öncélú végtelen vadászatokat, a küldetésekre alapozott játékmenetet, legyen az akármilyen hangulatos, nem kedvelem. Gondoljatok bele, hogy akár több száz óra is lehet a hosszúsága!
Számomra ez a fajta játékmenet unalmas és monoton. Nincs motiváció, ami folytatásra késztetne. Az epikus történet hiánya pedig külön fájó pont. A hiba viszont mindenképpen bennem van. A stílusnak megújulásra volt szüksége és ebbe az irányba ment el. Csak kicsit sajnálom, hogy közben a régi JRPG-k szinte teljesen eltűntek.



De kanyarodjunk vissza a MH-hoz. A sorozat az elmúlt nyolc évben igazi sikerszéria lett. Japánban és világszerte ugyanis az első résztől fogva nagy népszerűségnek örvendett. Kicsit olyan volt a japánoknak ez a játék, mint







az európaiaknak a WoW. Népszerűségére jellemző, hogy az első rész feltuningolt változata (Monster Hunter G) csak Japánban került kiadásra, 2005-ben PS2-re, majd négy évvel később Wii-re. Nem sokkal később a PSP-s rész is elkészült, majd 2006-ban Japánban megjelent a második epizód, szintén PS2-re. Új szörnyek, új fajok, még több tartalom és még nagyobb világ jellemezte az anyagot. Ezt a részt több kisebb PSP-s epizód követte. A sajtó és a közvélemény azonban leginkább az új nagygépes epizódra várt. Nem kis meglepetést okozott, hogy a Capcom végül Wii-re jelentette meg a játékot, Monster Hunter Tri címmel. Irigykedtek is a többi konzoltulajok, hisz a harmadik részben sikerült tökéletesre fejleszteni a sorozatot. A játék tulajdonképpen az akció-RPG-k között ugyanazt jelenti a mai napig, mint a Xenoblade a JRPG-k között. Egy végtelenül hosszú játékot, ahol tartalmat olyan szintre fejlesztették, ami akár több száz (!) óra elfoglaltságot adhat, és számtalan újdonsággal szolgált. Mindemellett a legszebb Wii játékot sikerült megalkotnia a Capcom programozóinak. A siker nem maradt el, így nem véletlen, hogy most Wii U-ra és 3DS-re is piacra dobták a harmadik rész kibővített, grafikailag feltupírozott változatát, Monster Hunter 3 Ultimate címmel.

A Wii U verziót próbáltam ki. Pozitív benyomások először a grafika láttán értek, mivel a játék végre HD-ban pompázik. Ez csak azonban első hallásra örömteli hír, sőt a pompázik szó is enyhe túlzás. Az összképen ugyanis több apró tényező is ront. A Capcom programozói a könnyebbik utat választották, amikor HD-be ültették a játékot. Az Ultimate kiadásban a Wii-re fejlesztett motort egyszerűen HD-ra húzták. A Wii-s MH 3 kifejezetten szép volt, sőt a leggyönyörűbb játék a gépre. Sajnos azonban, ami Wii-n impresszíven nézett ki, az már Wii U-n korántsem olyan álleejtősen látványos. Ez történt ebben az esetben is. A játékról üvölt, hogy nem Wii U-ra fejlesztették, csupán egyszerűen HD-ra portolták a korábbi részt. Nem néz ki csúnyán így sem, de a gép ennél jóval többet tudna. A sok-sok zavaró baki viszont rombolja az összképet. Ilyenek az egymásba lógó poligonok, apróbb bugok, szögletes terepek stb. A nagyobb terek nem néznek ki rosszul, de a HD miatt minden hiba jobban érezhető. Sokszor volt olyan érzésem, hogy a Wii-s Xenobalde látványosabb és szebb játék. Főleg a nagyobb fennsíkok és nyílt terepeknél volt olyan benyomásom, hogy kifejezetten steril az összkép. A terepek sivárságát ellensúlyozza a szörnyek kidolgozottsága. Ezek viszont kiválóan festettek végre HD-ban. Látszik rajtuk a befektetett munka. Félelmetes hangulata van, ahogy megközelítünk egy nagyobb vadat. Először csak méregetjük óvatosan, aztán nekibátorodva rátámadunk, vagy épp ő ránk.

A grafikai tuning mellett több apróbb újítás is szerepel. Újabb szörnyek, helyszínek és természetesen küldetések növelik az alapjátéknál sem éppen rövid játékidőt.
A legfontosabb újdonság, hogy ha 3DS-re és Wii U-ra is megvan a játék, akkor lehet mentett állást cserélni, sőt a két verzió együttműködése is megoldott. Ez azt jelenti, hogy a 3DS-sel és a Wii U-val együtt is tudunk játszani! A 3DS-es változattal neten nem lehet nyomni, csak local multiplayer opció van.
A Wii U verzióval viszont akár a netre is felmehetünk. A netről különböző DLC tartalmak is elérhetőek, mint például küldetések.

Az alapvető ellenérzéseim dacára természetesen belekezdtem az anyagba, és néhány óra játék után, azért kezdtem ráérezni a játék ízére. Időzzünk el itt egy picit, mert ha még soha nem játszottunk a sorozattal, akkor biztos kíváncsiak vagyunk, miért is olyan egyedi ez a játék. Meg kell hagyni valóban volt egy fajta sajátságos hangulata már az első résznek is, amit aztán a későbbi részek tökélyre fejlesztettek. A Monster Hunter 3 Ultimate egy világot tár elénk. De csak szép lassan, csendesen és nem elkapkodva, fokozatosan nyitja ki a kapukat. Először egy karaktert kell készítenünk, akivel megkezdjük a játékot.
A karakterkészítés során tetszőlegesen átszabhatjuk az emberünket, a lehetőségek igen tágak. Ha kész vagyunk karakterünkkel, kikerülünk a terepre.
A játék azonban nem dob egyből a mélyvízbe. Az egyébként felületes történet sikeresen alkalmazza a „a kis faluban kezdünk, de a végére miénk lesz a világ", klasszikus RPG fogását. Mint minden ilyen játékban az első szakasz a tanulásé.











A kezdő missziók megtanítják az irányítást, a küldetéseket, a fegyverek használatát, a harcokat (a víz alatti részt érdemes sokat gyakorolni), a játék lényeges részeit és lökést adnak a folytatáshoz. Természeten már az elején a legfontosabb feladat bizonyos szörnyetegek megtalálása és elpusztítása lesz. Először csak kisebb dögöket kell levadászni, aztán mehetünk a nagyvadakra is.
A faluból kezdetben néhány helyszín elérhető, ám ahogy haladunk előre a tanuló missziókkal, úgy mehetünk egyre több síkságra, barlangba és a világ egyéb látványos helyeire. Remekül oldották meg, ahogy a világ szép lassan kinyílik a szemünk előtt. Ami azonban ennél is lenyűgözőbb, az a tartalom!
Ha ráérzünk a játék ízére, akkor egy olyan kalandot kezdhetünk meg, ami hónapokig leköthet bennünket. Küldetéseket emberektől, Guildoktól és még számtalan forrásból vállalhatunk el. A küldetések a maguk módján változatosak lesznek. A játék céljához mérten természetesen a legtöbb feladat a találd meg és vadászd le ezt meg azt a szörnyet típusba osztható. Fergeteges micsoda dögöket kell elkapnunk! Vitathatatlan, hogy a vadászat a játék legélvezetesebb része.
Semmihez sem fogható hangulata van, ahogy keresgélünk, ahogy meglátjuk a célpontot, ahogy küzdelembe bocsátkozunk, és végül az érzés, amit akkor érzünk, amikor megyünk vissza a faluba a megszerzett zsákmánnyal. Ráadásul ez a rész még új szörnyetegeket is tartogat, tehát ha Wii-n kipörgettük a játékot, itt most találhatunk újdonságokat. A vadászaton kívül különböző nyersanyagok és tárgyak megtalálása lesz a feladatunk. Nem mondom, hogy nem lesz gyorsan unalmas, de én kicsit több változatossághoz szoktam.
A nyersanyagok a tárgyak és főleg a fegyverek készítésénél lesznek fontosak. Mindegyik fegyver egy önálló harci stílust jelent, amiben nyomhatjuk a játékot. Nekem a két kezes kard volt a kedvencem, de mindenkinek más fog bejönni. Elképesztő mennyiségű cuccot rakhatunk össze, támadó- és védőfelszereléseket egyaránt. A játék tartalmi részével maximálisan elégedett voltam.
Simán el tudom képzelni, hogy akár több száz óra játékidőt beleöljünk, ha egyszer bejön az anyag. A végtelen mennyiségű küldetés, a hatalmas bejárható terepek, sok-sok feladat és az online játék rengeteg szórakozást ígér. Milyen kár, hogy ezt a mérhetetlen tartalmat nem fejelték meg egy ütős sztorival. Nekem ez nagyon hiányzott.

A játék irányításával nem voltam tökéletesen megelégedve. A kamera beállítások néha idegesítőek voltak, és a harcot is szokni kellett. Utóbbival nem volt gond. Némi gyakorlás után, már az apróbb trükkök is jól mentek. A víz alatti harcokat viszont kifejezetten utáltam. Nagyon kényelmetlen volt és alig tudtam megszokni, hogy nem arra megy az emberem, amerre akarom.
A játék egyébként nem használja ki maradéktalanul a GamePad-ben lévő lehetőségeket. Az érintőképernyőt használhatjuk, de szemben mondjuk a LEGO City-vel, csupán lényegtelen dolgokra.

Összességében én elégedett voltam a játékkal. A tartalom, amit belesűrítettek, egyszerűen tiszteletet parancsol. Ez azonban nem azt jelenti, hogy sikerült megszeretnem. A grindelésre épített végtelenített feladatok, a folyamatos szörnyvadászat, amelynek célja, hogy aztán még több szörnyre vadászhassunk, nem jött be. Másnak, aki fogékonyabb erre viszont egészen biztos tetszene a játék. Aki nagyon szereti az akció-RPG-ket, az nyugodtan nekivághat. Van ugyanis a MH-nak egy nagyon jellegzetes hangulata, varázsa. Ezt még azok is érezni fogják, akik csak néhány percet töltenek el vele.
A sok-sok harc, a felfedezés és a küzdelem öröme. Aztán persze a vadászat, amikor érezzük az adrenalin löketeket, a harcok során az emelkedő vérnyomást, majd a győzelem ízét. A gyűjtögetés semmihez sem hasonlító kielégítő érzését, egy-egy tárgy, különleges anyag vagy fegyver megszerzésénél.
Nem tudom, hogyan csinálja a MH, de ezek a momentumok, amelyek utánozhatatlanná teszik. Így végszóként csak azt mondanám, hogy azok a játékosok, akik esetleg ismerték és szerették a Wii-s kiadást, ezt a mostani tuningolt változatot is nyugodtan megszerezhetik, mert méltó kiegészítése annak. Garantáltan jól fognak szórakozni, egészen addig, amíg idén meg nem érkezik a sorozat negyedik része, immár 3DS-re.



8/10

Kiadó: ***Capcom*** Fejlesztő: ***Capcom***
Multiplayer: ***1-4 fő*** Online: ***1-4 fő***
Felbontás: ***720p,1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 7 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 8

Veres Miki



Another one bites the DUST

Alig két hónappal azt követően, hogy a Defiance-ban több ezer embertársunkkal közösen lőhettünk szét mindent, ami mozog, már érkezik is a következő sci-fi-akció témájú online őrület, az EVE Online alkotóitól. A koncepció egészen remek volt: fogjuk az EO világát és a játékmenetből szedjünk le mindent, ami eddig távol tartotta a nagyközönséget ettől a remek, ám legendásan bonyolult MMO-től.
A ***DUST 514*** szimpatikus módon nem bonyolítja túl a dolgokat (amellett persze, hogy 1,3 gigányi frissítés végigmalmozására ítél rögtön a start után…): válassz fajt, válassz kasztot és nevet és már bele is vetheted magad… a tutorial képernyőbe, pontosabban a szenvtelenül egymás után dobált tutorial képernyők halmaiba. Gondolom mindenki odasandított már a cikk második oldalának alján elhelyezkedő értékelőboxra, így nem ér titeket hideg zuhanyként a hír, hogy már itt (kb. 3 perccel a játék elindítása után) elkezdődik a D 514 lesüllyedése a B (C...) kategória bugyraiba. Az addig okés, hogy valószínűleg a program által bemért célkorosztályból mindenki játszott FPS-sel, ezért a játék tulajdonképpen SEMMILYEN segítséget nem ad arra nézve, hogy „a bal analóg karral bírhatod mozgásra a karaktered", de ez még lenyelhető, lévén nem ez nem az a cím, amelynek trükkös irányítása miatt folyamatosan vissza és vissza kell térned a gépkönyvhöz vagy az options menübe, viszont a fő helyszínként funkcionáló Merc Quarters lehetőségeit nem ártott volna részletekbe menően bemutatni. A fejlesztők ehelyett az „egy gépkönyvnyi infót vágunk szerencsétlen játékos pofájába" opcionál maradtak, ami a bátortalanabb embereket valószínűleg már akkor elkedvetleníti mielőtt még mielőtt egyetlen lépést is tettek volna a csatatéren.
Persze nem várható el, hogy mindenhol olyan elképesztően hangulatos tutorial legyen, mint amit a Far Cry: Blood Dragonban hoztak össze, de ha már a team lusta volt a segítő üzeneteket rendesen a játékba implementálni, talán nem a „szaharai szárazság" könyvben látottak alapján kellett volna összeállítani az információs boxokat, mert a harmadik éppen csak olvasható nagyságú betűkkel telepakolt képernyő elolvasása után óhatatlanul lankad a figyelem és az ember reflexszerűen tapad rá a további üzenetek tartalmát elnyomó X gombra.



Tudom, hogy manapság luxusnak számít, de nem ártott volna egy épkézláb sztorit is az események alá pakolni, mert az amúgy mutatós bevezető videót követően (ami egyébként nem sok lényegi infót közöl azon kívül, hogy rajtad áll az univerzum jövője) nem igazán tölt be igazán fontos szerepet a történet, pedig a Defiance remekül bizonyította, hogy még a nyitott MMO világokat is szépen fel lehet dobni egy meglehetősen alap, ám működőképes cselekménnyel. Persze aki ismeri és szereti az EVE Online-t, annak biztosan nagy flash lesz a játék, mert a két világ eseményei több szinten is összefolynak és állítólag oda-visszahatás megy a két a szoftver között, de ezt az EO ismeretének hiányában sem cáfolni, sem megerősíteni nem tudom.

Nézzünk akkor rá a lényeget jelentő csatákra. Szerencsére a központi konzolra rátapadva, viszonylag gyorsan lehet találni meccseket és a szokásos Skirmish és Ambush (team







deathmach) mellett instant is fejest lehet ugrani egy éppen zajló küldetésbe, ahol miután sikeresen landoltál a bolygón nagy eséllyel az első percekben azt se fogod tudni, hogy hol vagy, kik a csapattársaid és egyáltalán mi a francot kellene csinálnod???
Ennél több gondolat garantáltan nem fog átfutni az agyadon, ugyanis eddigre valószínűleg már észrevette a bénázásodra egy olyan játékos, aki mindezekre már rájött, majd ugyanezzel a lendülettel le is vadászott. Sajnos a cuccban eleinte valami irtózatos gyorsasággal lehet meghalni.
Mondjuk próbálod dekódolni a hudra pakolt tengernyi információt, eldördül egy lövés és jóformán még fel sem fogtad melyik irányból próbáltak eliminálni, már vissza is kerülsz a taktikai térképre. Szerencsére elhalálozás esetén nem kell végigmalmoznod az aktuális küldetés végét, hanem alig pár másodpercen belül vissza tudsz térni (pontosabban egy klónod) a harcba a kijelölt beugrási pontok valamelyikén. Maga a harcrendszer amúgy teljesen korrekt, igaz nincs benne az égvilágon semmi egyediség, ami különösen igaz a zömében kiábrándító fegyverekre (és az általuk kiadott néhol egészen röhejes hangokra), de a megbízható unalmasságnak megvan az a kétségtelen előnye, hogy alig 5 perc alatt bele fog rázódni a gyilkolászásba minden olyan ember, aki videojátékos karrierje során találkozott már bármilyen akciójátékkal. Persze ettől még nem lesz kevésbé irritáló, ahogy huszadszor lőnek zsinórban darabokra az ellenfeleid, ezért úgy döntesz kilépsz és összeszedve minden bátorságodat belemélyedsz a fejlesztésekbe. De ömm… merre is van a kilépés gomb? Túlzás nélkül mondom, hogy legalább három percembe került, amíg a felesleges információkkal teletűzdelt menütengerből sikerült kihalásznom a megfelelő opciót és visszatérhettem a központi helyiségbe. Rátalálva a megfelelő pontra, el is kezdtem a karakterem személyre szabását, melyekben a különböző képességeket adó ún „dropsuit"-ok kínálnak segítséget.

Ezek a tulajdonképpen páncélként viselkedő felszerelések különböző verziókban érkeznek, melyek eltérő mértékben módosítják a karakteredhez rendelt értékeket. Túlságosan látványos változásra mondjuk nem érdemes számítani, plusz bizonyos számú meghalás után a ruhát ideiglenesen el is veszted, míg nem keveredsz újra a bázis közelébe, így eleinte nem igazán érdemes túlságosan beleásni magad a kombinálásba, hiszen a darálóban pillanatok alatt lepattintják rólad a gondosan összeállított páncélod. Sokkal hasznosabbak a különböző speckó képességek, viszont ezekre nem lehet ám csak úgy elszórni a nehezen megszerzett pontjaidat, hanem egy „képességfán" tudod eldönteni milyen irányba haladsz a fejlesztésekkel, ami gyakorlatban azt jelenti, hogy egy konkrét képesség kifejlesztéséhez számtalan pontot kell ölnöd olyan tulajdonságokba, melyeket alapvetően egyáltalán nem akarsz megszerezni. Sajnos a fejlődéshez elengedhetetlen skillpontok kínzó lassúsággal gyűlnek, hacsak nem rendelkezel egy olyan, valódi pénzért megvehető fejlesztéssel, ami felszorozza a kapott pontok számát.



Ezzel el is érkeztünk a Dust514 legmocskosabb kis trükkjéhez, a mikrotranzakciókhoz. A tény, hogy az alapjáték ingyenesen letölthető, csupán illúzió, hiszen aki komolyabban szeretne foglalkozni a cuccal, annak muszáj lesz időről időre a zsebébe nyúlni, ami azért is idegesítő, mert a pár bekezdéssel korábban említett „X halál után elveszik a páncélod" felállás az igazi pénzzel vásárolt tartalmakra is vonatkozik, ami tökéletesen kimeríti a „gyomorforgató" kifejezés lényegét. Persze nyilvánvaló, hogy ez a modern játékmodellek lényege, amit egyre több cím használ/fog használni, de ettől még nem lesz kevésbé lehúzás szaga a dolognak.

Sajnálom ezt a játékot. Sajnálom, mert volt benne potenciál dögivel és kicsit több odafigyeléssel és kevésbé profitorientált megközelítéssel egy igazán emlékezetes vagy legalább egy átmenetileg szórakoztató cím kerekedhetett volna ki, de jelenlegi formájában akit nem rettent el a borzasztóan barátságtalan felépítés, az valószínűleg a lépten nyomon szükséges pénzköltést fogja kifogásolni.

Szerencsére, ahogy korábban is írtam, a teljes játék ingyenesen kipróbálható, így akiben a fentiek után is maradt némi érdeklődés, az legalább különösebb kockázat nélkül próbálhat szerencsét a csatatéren.

4/10

Kiadó: ***CCP Games, Sony Computer Entertainment***
Fejlesztő: ***CCP Shanghai***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2- fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***
VIZUALITÁS 5 AUDIO 3 KEZELHETŐSÉG 5
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 1

eszgé



A Dead Island széria – igen, már kettő van belőle, az már nekem széria – első része maga volt a Sátán, a született rossz, az immatérium a kiadók szemében, mivel a tripla A kategóriás játékokhoz viszonyítva nulla marketing támogatással olyan sikert ért el, ami bizony tankönyvbe való! Maga a recept nagyon egyszerű volt, egyetlen csavartól eltekintve: fogd meg a jól ismert zombis kliséket és helyezd egy luxus tengerparti nyaralós övezetbe. Ez úgy nagyjából be is jött, hiszen cirka 5 millió példány fogyott el a játékból, ami azért egy szabad szemmel is jól látható mennyiség már.



PALANAI AZ ÚJ BANOI

Egyébként az első rész bennem elég mély nyomokat hagyott, mivel hatalmas lendülettel vetettem bele magam a kalandba, gyönyörködtem a homokos tengerpartban, bőszen törtem be az ajtókat, segítettem a túlélőket, hogy közben agyvérzést kapjak a hihetetlenül idegesítő technikai bugoktól. Nagyjából a csatornahálózat felfedezésénél fogyott el minden türelmem és sikítva téptem ki szegény PS-ből a cuccot, majd hajítottam fel a polcomra. Viszont amikor megtudtam, hogy én kapom majd tesztelésre a folytatást, a hangzatos nevű *Dead Island: Riptide*-ot, erőt vettem magamon és hatalmas sóhajok közepette, becsületből végigjátszottam az előzményt, nehogy véletlenül fals információkat adjak át a Tisztelt Olvasóknak. Szóval, itt van nekünk ez a Riptide, ami kapott egy olyan marketing támogatást, ami szerintem több országnak az éves költségvetése, meg akad itt csecse Limited/Collector's/mittudoménmilyen edition is, ami elég viccesen néz ki, mivel lényegébe véve egy kezek és lábak nélküli fürdőruhás női torzó (volt is belőle botrány tisztességgel). Ha egy nagyon picit előre akarnék szaladni, akkor annyit elárulnék, hogy nagyon úgy néz ki, hogy ennél a résznél el is fogyott az újításra való törekvés, mivel a DI:R dettó olyan, mint az előző rész. Csak több a zöld.

A „sztori" is ott folytatódik, ahol abbahagytuk, miszerint a négy főszereplő egy helikopter segítségével elhagyta a börtön szigetet és egy anyahajón landolt, hogy nem éppen finom módon hozzák a tudomásukra, itt bizony nem kívánatos vendégek (azaz dehogynem!), és baromi gyorsan különböző kísérletnek fogják alávetni őket, mivel totálisan immunisak a halálos kórra. Itt amúgy be is mutatkozik az új játszható szereplő, John Morgan hivatásos katona, aztán egyből a hajó gyomrában találjuk magunkat, hogy a hangosbemondóra ébredjük, mivel a dzsesszelő zombik magukénak érezték a ladikot. De mi ezt persze nem hagyjuk, el is indulunk rendet tenni jól, hogy aztán egy kurta nagy robbanással meg is érkezzünk a szintén festői Palanai tengerpartjára.

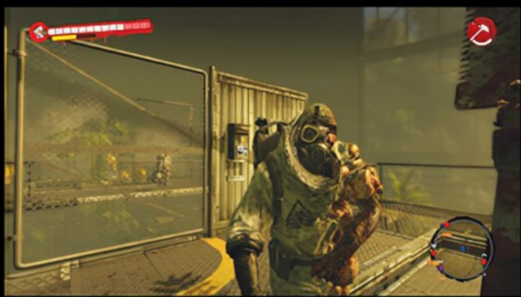
RÁZZAD TESÓ!

Azt hiszem, semmiféle poént nem lövök le azzal az infóval, hogy a történet még talán az első részénél is gyengébb lábakon áll. Olyan szinten érdektelen igazából, hogy ilyet tervezni is nehezebb lenne, bár azt azért hozzá kell tennem, hogy a ritka gagyin megvalósított átvezető videók és a párbeszédek sem segítenek ezen – sajnos ez a szegmens tehát öröklődött.











Sok résznél olyan szintű csacskaságokat és butaságokat beszéltek, csináltak a szereplők, hogy már én fogtam a fejemet miatta/miattuk. A bevezetésben már egy picit rugdostam amúgy a játékot, most ki is fejtem, hogy miért. A pofátlanság netovábbjának tartom azokat a dolgokat, hogy ha valamivel sikert érünk el, akkor ne tegyünk hozzá semmit, sok gémer úgy is birka, megveszi így is (legjobb példa azt hiszem a Call of Duty franchise erre). A fegyverek, a harc, a fejlődés, a környezet, a zombik, a gyűjtögetés, a feladatok sajnos mind majdhogynem egy az egyben lettek átültetve. Talán a közelharci eszközök egy nagyon picit jobban bírják a gyűrődést, valamint a totál használhatatlan lőfegyverek is kaptak egy kis erősítést, de ennyi, itt ki is merül az innováció. Oké, új a helyszín, de itt is gyönyörű strandokon, homokos tengerparton, bungalókban fogunk mászkálni. Egy egészen pici új elem akkor kerül elő a polcról, amikor betévedünk végre a városba, Hendersonba, de csodára itt se számítsunk.

A harc és úgy en bloc a játékmenet sem változott, de talán ez nem is olyan nagy baj, mivel túl sok gond ezzel a szegmenssel nem is volt. A közelharci fegyverek még mindig sokkal hatékonyabbak mint a távolba ható társaik, ráadásul pont ugyan úgy tudjuk mókolni őket, mindenféle extra dologgal felszerelni a pengéket, bárdokat, bézbóz ütőket, kalapácsokat mint ahogy eddig tettük. Az összeharácsolt lóvé nagy részét itt is a javítások fogják elvinni, mivel a fegyók tisztességgel amortizálódnak a nagy hentelés közepette. Szóval a zombik likvidálása még mindig nagyon szórakoztató, lehet vagdosni, aprítani, elégetni, áramozni, lelőni őket, bár az is igaz hogy csak erre nem alapoztam volna egy egész játékot, hogy a player úgyse unja meg. Hát de. A szereplők képességeit pont úgy lehet fejleszteni, mint ahogy eddig, ráadásul a gém felismeri a mentésünket is, szóval az agyon tápolt karikat simán át lehet hozni. Az új szereplő amúgy közelharc-specialista, az ő különleges képessége a repülő rúgás, ami hihetetlen röhejesen néz ki, itt többször is felsírtam a nevetéstől.
A Riptide amúgy meglehetősen hosszú: ha csak a fő sztorival haladunk, akkor nagyjából 10-12 óra kell a végefőcímig, de ha rámegyük a mellékes dolgokra, akkor ez a szám bizony simán a duplájára is nőhet, tehát a bruttó tartalom az szintén nagyon rendben van.
Ha viszont a nettó részét nézzük, akkor gyakorlatilag annyi lesz a dolgunk, hogy azt a nyamvadt kis piros zászlócskát kergessük, mivel a küldetések (ahogy már említettem) még az elődöt is sikeresen alulmúlják, annyira rosszak. Hozzunk el, keressünk meg valakinek valamit, hogy az majd adjon egy harmadik dolgot, hogy az kinyisson egy helyen egy olyan akármit, amivel majd vissza kell térnünk a küldetést adó emberhez – úgy nagyjából ezt képzeljétek el cirka 20 órán keresztül.

Akikbe viszont semmilyen szinten sem rúgnék bele, azok a grafikusok és a hangokért felelősek, ugyanis mindkét rész kategóriákkal jobban sikerült, mint az előzményé.
Ez főleg a külső prezentáció miatt örvendetes, lévén sikerült a rettenetesen idegesítő technikai hibák nagy részét szépen kigyomlálni, miközben a színvonalon emeltek egyet, például a dzsungel helyenként egészen káprázatosan fest a különböző lagúnákkal, mocsarakkal meg partszakaszokkal.
A frame rate szerencsére stabil, szaggatásnak nyoma sincs még a legkeményebb hirig között sem. A hangokért szintén megy a pacsi, a zombihörgés, visítás még mindig a frászt hozza az emberre, valamint a különböző csonkolásos hangeffektek is elég kemények, gusztustalan hallgatni ahogy valakit épp felszecskázunk.
A játék legnagyobb vonzereje továbbra is a csak online támogatott négy fős co-op multiplay élmény, ahol a barátainkkal vehetjük fel a harcot a rothadó dögök ellen. Igazából itt se változtattak semmin, bárkivel játszatunk, mivel mindenki a saját szintjének megfelelő erősségűnek fogja érzékelni az ellenfeleket –halkan teszem hozzá, azért ez már a sima Dead Island esetében sem volt a legjobb megoldás.

? ***Tudtad, hogy** a nagygépeknél különböző felbontások és hangformátumok lehetségesek, míg handheld fronton ez egységes?*

Az is biztos ugyanakkor, hogy így a megmaradt komolyságát is elveszti a cucc, mivel a szereplők animációi olyan szinten bénák, hogy a gatyánk telepakolása helyett a térdünket csapkodjuk majd a nevetéstől, de így még mindig szórakoztatóbb, mint egyedül, az is biztos.

MINEK IS NEVEZZELEK?



Az értékelésnél azért egy picit bajban vagyok, mivel nem szeretném nagyon lehúzni a programot, de fényévekre van és volt attól, amit joggal el is várt volna a halott szigetes fanok nagy része. Viszont az, hogy semmi újdonságot nem voltak képesek uszkve két év alatt belerakni, az vérlázító. A grafika szerencsére az előnyére változott (van néhány lány akiknek jól áll a kor), de azért ez édeskevés. A harc még mindig szórakoztató, de nagyjából 5 óra alatt simán rá is lehet unni. Ha vannak barátaid, akikkel játszanál, akkor egy kicsit várj amíg csökken az ára, ha viszont egyedül oldanád meg, akkor meg nagyon-nagyon nagy árcsökkenést várj. Vagy ez gonosz volt, Techland?

6/10

Kiadó: *Deep Silver* Fejlesztő: *Techland*
Multiplayer: *nincs* Online: *1-4 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 7 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 6
TARTALOM 6 ÉLVEZETI FAKTOR 5

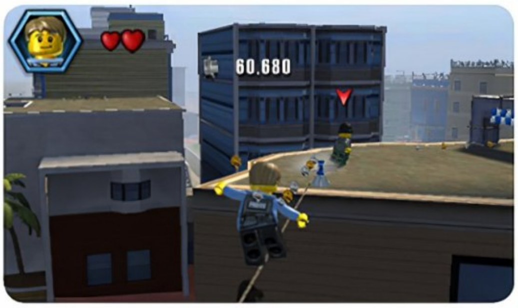
CONSOLE CORNER 10 990.-

Hpeti

LEGO CITY UNDERCOVER – THE CHASE BEGINS









Az utóbbi hónap kellemes meglepetése a Lego City Undercover megjelenése Wii U-ra. A program feltűnést keltett. Egyrészt enyhítette a Wii U-t sújtó játékhiányt, másrészt a színvonala is ütött.
A GTA alapjaira helyezett tartalmas játékmenet és a humor miatt egészében véve az LCU hű maradt a sorozatot eddig jellemző magas minőséghez. A bejárható város nagysága, az érdekes és változatos feladatok, a folyamatos humoros jelenetek és gegek, biztosították a kellemes hangulatot. Nagyon kíváncsi voltam ezek után mit tud felmutatni a 3DS verzió. Már előljáróban leszögezhetjük, sajnos hatalmasat csalódtam a játékban.
A Wii U verzióhoz képest jelentősen butítottabb változatot adtak most kis 3DS-re. Ezek egy része a két gép közötti óriási erő különbségből ered. Mégis úgy érzem a programozók most nem tettek meg minden tőlük telhetőt, hogy egy jobb verzió szülessen.

De kezdjük az elején. A *LCU – The Chase Begins* a Wii U-s Undercover történeti előzménye. Az első részben megismerhettük a kiváló zsarut, Chase McCain-t, a bűnözők rémét, aki visszatért Lego City-be, hogy leszámoljon régi ellenfelével, Rex Fury-val. A TCB eredettörténet, ahol megismerjük Chase McCain-t mint kezdő rendőrt, és megtudjuk, hogy lett Lego City legjobbja, miként kezdődött rivalizálása Fury-val.
Az ifjú Chase onnantól irányíthatjuk, hogy csatlakozik a rendőrséghez és megkezdi a nyomozói munkát. A történetből kifolyólag, a Wii U-s változat mellett a küldetések túl egyszerűek. Hozz süteményt a főnöknek, találd meg az elveszett kutyát stb-stb. Később lesznek jobbak is, de látszik, hogy a játékot elsősorban olyan játékosoknak készült, akik még nem játszottak az asztali változattal.
Ez azonban nem jó mentség, a Wii U-s után olyan érzésünk lesz, hogy egy leegyszerűsített változattal nyomjuk.
Nézzük például a grafikát. Lego City távoli pontjait sűrű köd borítja, ami néha már-már az első PS1-es Silent Hill juttatja az ember eszébe. A Wii U-s változat után fájdalmasan közepesre sikerült, a színvonal folyamatosan hullámzó. A járművek az utcák, mind rosszul néznek ki. Persze tudom, hogy a nagygépes változathoz tisztességtelenség lenne hasonlítani, ám itt más 3DS-es anyagokhoz képest is csak max középszerű az anyag grafikája. Biztos vagyok benne, hogy megfelelő optimalizálással szebb lehetne a program. Ráadásul a 3DS verzióban sokkal szűkre szabottabb szabadságot kapunk és harcból is több van. A Wii U-n szinte korlátlanul bejárhattuk a várost, itt azonban csak küldetések teljesítésével nyílnak meg újabb kerületek.



Mondhatnánk, hogy egy hordozható gépre ez egy szükségszerű alkalmazkodás, kompromisszum. Még ha így is van, engem kifejezetten zavart a kötöttség. Apropó küldetések! A játék készítői szemmel láthatólag kifogytak az ötletekből. Folyamatosan olyan érzésünk lehet játék közben, hogy ezzel vagy azzal a feladattal már találkoztunk az előző részben. Itt is vannak változó tulajdonságokkal bíró ruhák, és ismert helyszínekre juthatunk el.

A Lego City 3DS változata lehetett volna sokkal jobb játék. Szerencse, hogy a program hangulata továbbra is kellemes, még ha nekem úgy tűnt, talán nem annyira humoros. Csalódás tehát ez a verzió, sokkal jobban is sikerülhetett volna. Rengeteg minden elveszett a nagygépes verzióhoz képest.
Nagyon kevés helyen van például szinkron. A hangok nagyon jók voltak a Wii U-s kiadásban, kiválóan fokozták a hangulatot. Ami maradt a Wii U változatból, az a hosszú töltési idő. Ezt viszont nem értettem. Mindig úgy tudtam kazettáról sokkal gyorsabban megy minden, itt viszont – még ha nem is annyit, mint a Wii U-n – hosszú időnek kell eltelnie mire elindul a játék. Sőt menet közben a kerületek között is tölt a program.

Keserűséggel és rossz érzéssel tettem le végül a TCB-t. Kénytelen vagyok figyelmeztetni mindenkit, érdemes valami más játékot választanunk az egyre bővülő és egyre jobb 3DS kínálatból.
A LEGO széria elkötelezett hívei talán tehetnek vele egy próbát. Azonban ha Wii U-n már megismertük a játékot, jobban tesszük, ha elkerüljük ezt a kiadást.

? ***Tudtad, hogy*** *itt tudhatod meg, ki írta az adott cikket?*

6/10

Kiadó: ***Nintendo*** Fejlesztő: ***Travellers Tales***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 5 AUDIO 6 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 6

Veres Miki







Tulajdonképpen kezdhetném azzal is ezt az ismertetőt, hogy a filmvászonra megálmodott alkotásokból miért készítenek törvényszerűen alig, vagy semennyire sem vállalható játékadaptációkat, de ezt már megtették előttem sokan, s nagyjából a válasz is pofonegyszerű rá: pénzért. Sokkalta inkább érdekesebb az a gondolat, amikor a színvonal olyan - finoman szólva érthetetlen -, hogy az adott produktum mondhatni többet árt, mint használ. Persze kétlem, hogy bárki is eme csoda alapján tántorodna el a mozifilmtől, de a ***Fast & Furious: Showdown*** alig képes korrekt elemet felmutatni „előadása" során.

A sztori követi, meg hidat is képez az előző Halálos Iramban mozik és a hatodik rész között, miközben kikacsingat a sorozat eddigi „best of"-jaira, felidézve a jobb üldözéseket, rablásokat, akciókat, valamint továbbgondolva némelyeket.
A gondok ott kezdődnek, hogy a Showdown csak igen halvány szikráját mutatja annak, hogy valamit adjon a játékosnak a pénzéért, mert se játékmenetében, se megoldásaiban sem akar több lenni egy átlagosnak nehezen nevezhető alkotásnál.

30 küldetés - kiegészülve 24 kihívással - vár ránk, hogy ezeket a relatíve rövid idő alatt abszolválható akciókat teljesítve igen hamar a stáblista elejére kerüljünk.
Pedig ez a versengés, többször megspékelve lövöldözéssel, kaszkadőrködéssel, akciószakaszokkal papíron egészen jól is elsülhetett volna. Mert tekintsünk el attól, mi minden néz ki szebben ennél, a hangok erőtlenek és a zenék közepesek, hogy a küldetések abszolválása nem sarkallja, nem motiválja a játékost: bár változatosak, de semmi kiemelkedőt nem nyújtanak. Technikai gondok is vannak: hol a pályát alig látni, hol fogalmad sincs, mitől állsz egy helyben, van, hogy épp kilőnél valakit, de még be se céloztad, a te energiádat máris lenullázták stb…
Lehet ez a felsorolás csapongó, de a feladatok sorrendje is az. Össze-vissza ugrálunk a bolygónkon a helyszínek között, hol egy idegbeteg embernek segítesz abban, hogy a spéci járgányával a rendőröket, és tulajdonképpen bárkit a levegőbe reptessen egy rugós rámpa segítségével, hol egy verseny után már egy tankerkocsin mászol előre, de megszökni nem lehet, a misszió a sofőr kiütésével teljesítettnek minősül.
Ja mert például az üldöző helikopter egy 8 sávos autópályán elveszít.

A feladatokkal csupán az a gond, hogy nem igazán képesek lekötni az embert, s tetejébe még következetlenek, és a nagyja tét nélküli. Húsz frontális ütközés se árt meg nagyon (ráadásul ellenfelek likvidálásával tölthető is az energiánk), ahogy a mazsolák is mintha héliummal lennének teli, úgy pattannak le rólunk, de a megtermett fák, tereptárgyak se állják utunkat: előbbiek még szép felszelt darabokra is törnek, aprítani se kell.
Ezzel homlokegyenest a riválisok, rendőri erők kaptak egy láthatatlan vonóhorgot az orrukra: hiába löknéd ki jó szögben izomból, kis drift, s mennek tovább egyenesen, kihúzza őket a láthatatlan erő, még ha egy Hummer masszírozza is a hátsó lököst (néha mondjuk elvesztik ezen „áldásukat").
Az autónk vezethetősége kissé részeges: mint mondtam, bulldózerként végigtarolhatjuk a menetet (vagy tankként, stílszerűen a 6. filmhez) de néha gondol egyet s keresztbeáll, mert miért ne.
A mesterséges intelligencia a mi oldalunkon sincs a helyzet magaslatán, szerencse, hogy azoknál a feladatoknál, ahol két fő vesz részt minimum az akcióban (s épp nem egymás ellen feszülnek), egy gombnyomásra válthatunk közöttük, átvéve a volánt, vagy a tüzelőállást például.

Ténykedésünkért XP jár, hogy aztán licenszelt verdákat, s ahhoz modokat (képességeket javítók, mint például erősebb pajzs), festéseket nyithassunk meg, illetve néhány képet, koncepciórajzot. Minden küldetésnek vannak másodlagos feladatai is, ezek nem kötelezőek, viszont akad köztük pár jópofa, s az újrajátszási faktort hivatottak növelni azzal, hogy egy menet alatt nemigen lehet mindig mindegyiket abszolválni.

Előnye még a játéknak, hogy van co-op, amibe ráadásul gombnyomásra ki-be lehet ugrálni (osztott képernyős, net nyet) és szerepeket is cserélni, ekkor javul az összkép, tulajdonképpen így érdemes leginkább nekivágni a Showdown-nak.

Rendes gyorsulási versenyek, korrekt optikai és teljesítménytuning, akár egy 5 éves autós játéknak kölcsönvenni a motorját s arra ráhúzni valami elfogadhatót? Sajnos ezeket most kár keresnünk. A F&F: Showdown egy jókora ziccer, ebből sokkal többet ki lehetett volna hozni.



? *Tudtad, hogy különválasztjuk az offline és online multiplayer lehetőségeit?*

3/10

Kiadó: ***Activision*** Fejlesztő: ***Firebrand Games***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***
VIZUALITÁS 2 AUDIO 2 KEZELHETŐSÉG 3
TARTALOM 3 ÉLVEZETI FAKTOR 3

10 990.-

RBaly

Donkey Kong Country Returns 3D



Annyira jó érzés, hogy azon kell magamban vitatkoznom, hogy melyik volt ennek a konzolgenerációnak a legjobb 2D-s platformjátéka.
A Nintendonak lehetünk ezért hálásak, mivel visszahozták a divatba, ezt a már-már elfeledett stílust. Nem most, még 2006-ban kezdődött minden, amikor DS-re megjelent a New Super Mario Bros, amit három évvel később követett a Wii verzió. A siker nem maradt el, ami nemcsak a Nintendot, de más cégeket is megihletett. Ha nincs a Mario sikere, nincs Rayman Origins, ami a Mario Bros mellett talán a legjobb platformjáték volt ebben a generációban. Miért csak talán? – kérdezheti mindenki. Egy címmel válaszolnék: ***Donkey Kong Country Returns***.
A DKCR a játék, amiért minden olyan játékosnak érdemes élnie, aki szereti a 2D-s platformokat. Ott van mindjárt a retro életérzés, amit a játék kiváló érzékkel ragadott meg. Az 1994-ben SNES-re megjelent Donkey Kong Country és folytatásai a mai napig a legtökéletesebb platformjátékok a videojáték-történelemben.
Húsz év után is érzem az adrenalin löketet, amikor eszembe jutnak a pályák, az akadályok, az örömök, amikor megtaláltam az elveszett KONG felirat egy darabját, vagy DKC érmét, esetleg végre rájöttem milyen stratégiával érdemes nekimenni egy-egy főbossnak.



A Kaptain K. Rool elleni utolsó két harc talán a platformjátékok történetének leghosszabb, legkimerítőbb, de legélvezetesebb ütközete.
A begyűjthető extrák, a tartalom, a zenék, hosszan lehetne mesélni a régi trilógia mit is adott nekünk.
A későbbi részek N64-re sem voltak rosszak, de mindig hiányzott egy olyan Donkey, ami feleleveníti és modernizálja a régi hangulatot. 2010-ben aztán Wii-re megtörtént a csoda és megjelent a DKCR.
Vártam és féltem ettől a játéktól. Többször csalódtam már egy-egy régi sorozat újabb kori részein. Ezúttal a Nintendo a Retro Studios-szal sikerrel hozta vissza a régi részek hangulatát, és ruházta fel mindezt modern köntössel és lendülettel. A Wii-s epizód maga volt a csoda!
Pályáról pályára, világról világra találhattunk ismerős pillanatokat, részeket, de mégis minden újszerűen és üdén hatott. Ott voltak például a mesterien megkomponált pályák. Minden négyzetméteren egy megoldandó feladatok sokasága, a rengeteg titkos elrejtett extra, a térben változó szintek, eszméletlen kihívást jelentett. A játék pedig nem volt könnyű, főleg ha mindent meg akartunk szerezni. A Rayman Origins után, ami szintén nem volt egyszerű, főleg a végén, néha egészen elborult kihívást jelentett egy-egy szint. De pont ez adja a játék savát-borsát. Egyszerűen csak végig is szaladhatunk az egészen, de a program igazi mélysége a titkok megtalálásban rejlett.
Kong felirat, puzzle-ök, érmék, volt itt minden, mint régen, nagyon kellett figyelnünk. A meseszép grafikáról és hangulatos régi dallamokat idéző zenékről pedig nem is beszéltem. Én csak egy dolgot hiányoltam a játékból, K. Rool krokodilust, a sorozat visszatérő főellenségét.

A Wii verzió után mit nyújt a most megjelent 3DS port? A játék teljes mértékben tartalmazza a Wii-ben látott világokat. Ha tehát a Wii változat kimaradt, akkor most itt a lehetőség a bepótlásra.

Az Original módot választva gyakorlatilag a Wii verziót vihetjük végig. Azokra is gondoltak, akik túl nehéznek találták a nagygépes verziót. A New módban egy fokkal könnyebb dolgunk lesz, mint az eredetiben.
Új tárgyakat találunk, amelyek megkönnyítik a dolgunkat, mint például az extra energia, DK hordó, amivel Diddy-t hívhatjuk, sebezhetetlenség, Squawks papagáj, akivel titkokat lehet megtalálni stb. Azokra is várnak meglepetések, akik már kipörgették a Wii verziót. A DKCR veteránokra egy teljesen új világ, új pályákkal vár felfedezésre.
Az irányítást én egy kicsit nehezen szoktam meg a Wii után, de például a gurulás még könnyebb is. A grafika gyönyörű.
A képfrissítés kevesebb, a Wii-s 60 fps helyett csupán 30, és egy-két pályán hajlamos apróbb lassulásra a program, de nem vészes. Természetesen lehet multizni, ha van több embernek is gépe.

A program tehát továbbra is tökéletes. Egy hátránya van a 3DS verziónak. A játék még a profiknak sem mindennapi kihívás. Lesznek helyszínek, ahol az agyvérzés fog kerülgetni bennünket, ez tuti.
Anno egy Wiimote-ot falhoz vágni sem volt éppen olcsó dolog, ám a 3DS-nél már nagyobb az anyagi kár. Így ha felbosszant a játék – ami garantált –, akkor inkább pihentessük egy kicsit.











? ***Tudtad, hogy*** *külön kiírjuk, melyik kiadótól és fejlesztőtől származik az adott teszt alanya?*

9/10

Kiadó: ***Nintendo*** Fejlesztő: ***Retro Studios***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 9 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 10

CONSOLE CORNER **10 990.-**

Veres Miki













Pokémon Mystery Dungeon: Gates to Infinity

Sokat gondolkodtam hogyan érdemes felvezetni egy Pokémon játékot. Sztorizós indítást elvetettem, mert „én és a pokémonok" témakörben nem történt semmi eddigi életem során, így humoros, poénos vagy tanulságos történetet nem tudok megosztani veletek.
A „hogyan ismertem meg a Pokémonokat" sztorit már a legutóbbi ilyen játéknál elsütöttem, tehát ez is kilőve. Így most kérdéssel indítanék, amire rögtön meg is adom a választ. Milyen érzés amikor kezedbe nyomnak egy Pokémon játékot, amivel játszanod kell? A válasz: ambivalens.
Az ilyen játékok egyértelműen a Pokémon fanoknak készülnek, az ő igényeiknek, és ízlésüknek próbálnak megfelelni. A célközönség tehát alapvetően más beállítottságú, mint én vagyok. Olyan, általában zsengébb korú játékosoknak adja ki a Nintendo ezeket, akik bármit megvennének, amire Pokémon embléma van írva. Ebből kifolyólag a minősége ezeknek a produktumoknak meglehetősen egyenetlen. A Pokémon népszerűsége számomra egy nagyon érdekes jelenség. Hihetetlen, de igaz, még a leggyatrább Pokémon játékokból is olyan eladásokat sikerül produkálni, hogy az ember csak ámul. Népszerűség és minőség tehát nincs összhangban. Ez az ellenszenves az oldala. Másrészről mindig nagy várakozásokkal állok neki egy új Pokémon játéknak.
Nem tudom megmondani, hogy miért, de szimpatikusak a pokémon figurák. Pikachu például az egyik kedvencem, a Smash Bros. szériában nagyon szerettem.
Így aztán mindig nagyon jó játékot várok, aminek rendszerint csalódás a vége.



A *Pokémon Mystery Dungeon: Gates to Infinity*-vel kapcsolatban ugyanezt éltem át. Helyes pokémonok, ígéretes sztori, jó alapok, mégis az egész valahogy nem áll össze.
Aki nem ismerné a sorozatot, a Pokémon Mystery Dungeon széria GBA-n és DS-en indult 2005-ben. A most megjelent epizód a sorozat harmadik része.
Alapvetően egy JRPG alapokra felépített anyag, erre utal a Mystery Dungeon alcím. Utóbbi egyébként szintén egy sikeres sorozat, aminek olyan tagjai voltak, mint a mára már elfeledett Torneko, vagy a Chocobo Dungeon, aminek egy egész jó része Wii-re is megjelent. A Pokémon és a JRPG ötvözete számtalan lehetőséget rejtene. Ezek azonban a játékban kiaknázatlanok maradnak.
A kissé bugyuta sztori szerint a főhős egy véletlen folyamán pokémonná változik, majd számára idegen világba kerül, ahol aztán szeretné visszaszerezni emberi alakját.
A játék leegyszerűsített JRPG alapokon nyugszik. Választhatunk milyen Pokémon bőrébe bújunk (Pikachu!), majd megkezdődik a kaland. Labirintusokat kell felfedeznünk, amelyek véletlenszerűen generálódnak. Természetesen a labirintusok tele lesznek ellenfelekkel. A harcok tulajdonképpen körönként mennek. Egy lépés, mozgás, ütés felel meg egy körnek, tehát jól meg kell gondolnunk, merre vesszük az irányt, vagy merre támadunk.



A küzdelmek borzalmasan monotonra sikeredtek.
Mechanikus és érdektelenek a csaták, pedig a pörgős érdekfeszítő harcok sokkal inkább fokoznák a motivációt. A játék szerintem JRPG-nek túl egyszerű, laza Pokémon játéknak meg túl bonyolult.
Szemmel láthatólag az anyag fiatal Pokémon őrülteknek készült, akik nem biztos, hogy vevők a farmolásra és fejlesztésre. Persze annyira nem nehéz a játék, így ezzel nem lesz probléma. A labirintusok viszont meglehetősen unalmasak. Először is túlságosan hosszúak, rengeteg bennük az érdektelen mászkálás. Így hiába a viszonylag tartalmas részek, mint sok-sok melléküldetés és feladat, a program unalomba fullad és hamar a polcon végzi.

Végig gondolva nem tudok egyetlen olyan érvet sem felhozni, ami a játék megszerzése mellett szólna. A grafika gyenge, a zenék középszerűek. Sehol egy kiemelkedő momentum vagy figyelemfelkeltő pillanat.
Vagy lehet az a baj, hogy annyi jó játék van 3DS-re, hogy egy ilyen közepes cucc már nem üti meg a mércét, nem éri meg rá pénzt kiadni. Például ha jó SRPG-re vágyunk ott a Fire Emblem. Mindezek fényében tényleg csak a megszállott Pokémon fanatikusok szerezzék meg az anyagot.

5/10

Kiadó: *The Pokémon Company* Fejlesztő: *Spike Chunsoft*
Multiplayer: *nincs* Online: *nincs*
Felbontás: - Hang: -
VIZUALITÁS 4 AUDIO 5 KEZELHETŐSÉG 5
TARTALOM 6 ÉLVEZETI FAKTOR 5
CONSOLE CORNER 11 990.-
Veres Miki





SiNG PARTY

Nagyon sok fajta és féle játékot teszteltem már életemben, de éneklős, karaoke anyagot még sohasem. Meg is lepődtem amikor RBaly kollégám írt a Wii U-s ***Sing Party*** ügyében, hisz nem tartom magamat egy éneklő pacsirtának. Nem is emlékszem olyan helyzetre az életemből, amikor tartósan dalra fakadtam volna, még erős alkoholos befolyásoltság alatt sem. Egy-egy videojátékos party-n karaokéztam még PS2-őn, de nagyjából ennyi. Azt viszont tudom, hogy néhány kivételes alkalommal, amikor próbálkoztam a hangom kieresztésével, rendszerint a környezetemben tartózkodó emberek gyors menekülésbe kezdtek. Így nem lepődtem meg, hogy amikor közöltem itthon feleségemmel a hírt - „Drágám, holnap éneklős játékot fogok tesztelni!" -, válasz helyett csak röhögni kezdett. Aztán élvezettel szemlélte, ahogy próbálom a különböző hangmagasságokat kipréselni magamból. Később beesett egyik sógornőm is, akivel aztán nekiálltunk a komolyabb tesztelésnek.

A nemzetközi sajtó igen hűvösen fogadta a Sing Party megjelenését és én sem vagyok maradéktalanul elégedett, ám ennek ellenére hármasban kiválóan szórakoztunk. A játékhoz jár egy mikrofon, nélküle ugye nem is érdemes elkezdeni (ha esetleg netről húznánk le az anyagot). A korábbi Wii-s mikrofonok is jók, és bár nem próbáltam ki, gondolom más USB-s változatok is. A játék két mikrofont is képes kezelni, ami a párbajoknál és a duetteknél lényeges. A program két alaprészre oszlik. A Sing módban választhatunk számot, amit aztán végig kell énekelnünk.
A játék természetesen figyeli a hangmagasságot, és az erősséget is. Minél ügyesebben és jobban éneklünk, annál több ponttal jutalmaz. Ennél a résznél realizáltam, hogy mennyire nehéz jól énekelni!
Számomra hihetetlenül nehéz volt a megfelelő hangmagasságot elérni és megtartani. A zenei hallásom a nullához közelít, sógornőm az énekkaros múltjával elsőre leénekelt a színről, amikor négyszer annyi pontot szerzett, mint én hosszas gyakorlás árán.
Ha tehát a pontokért versenyzünk, akkor óriási előnyt jelenthet a legkisebb előképzettség is. Szerencsére gyakorlásra is van lehetőség, ahol fejleszthetjük magunkat.
A Sing mód nekem nagyon tetszett, rengeteget nevettünk tesztelés közben. Jók ugyanis a számok. A hatvanas évek slágereitől kezdve napjaink divatos előadóiig (Carly Rae Jepsen, Lady Gaga stb) viszonylag változatos a track list. Azért viszonylag, mert bár én nem vagyok egy rocker, de egy-két zúzósabb számot el tudtam volna viselni.
A gitárkedvelő játékosok be kell, hogy érjék a Nickelback és a The Darkness egy-egy régebbi lightos számával. Utóbbi zenekar I believe in a thing called love című száma talán a legélvezetesebb volt az összes közül, a hirtelen hangmagasságváltásokkal. Egyébként semmi gond a számokkal, mennyiség tekintetében különösen, hisz összesen ötven darabot találunk. Ígéretek szerint később még tölthetünk le ezt-azt.



A játék Party módjával már nem voltam kibékülve.
Talán nem is kell különösebben hangsúlyoznom, hogy a Sing Party házibuli játék, tehát ha sok ember összejön, akkor lehet vele igazán jól szórakozni.
Bulikra találták ki a Party módot. Ilyenkor az éneklő játékos a GamePad-en olvashatja az aktuális dal szövegét. Eközben a többiek a tévén látható utasításokat kell, hogy kövessék, tapsolnak, táncolnak stb. Egy jó hangulatú bulin talán működhetne a dolog, de véleményem szerint csak papíron, valójában az egész olyan életszerűtlen, művi. Mi az, ami aktivitásra késztetné a többieket? A közös éneklés talán, de hogy egy fura figura utasításaira álljunk neki ugrálni a tévé előtt, inkább tűnik bohóckodásnak, mint szórakozásnak. Nekem nagyon hiányzott a Party módból a Sing mód hangszínkövetése is, mert így lehetetlen volt elérni a szükséges hangmagasságot.

A játék grafikája tulajdonképpen funkcionális, valójában nem létezik. A számok alatt olcsó animációk pörögnek.
Talán az egyetlen, amelyik tetszett ezekből az Queen Don't stop me now száma alatt látható, mert ügyesen kapcsolódott a dal szövegéhez. Animációk helyett jobb lett volna az eredeti klipeket elővenni és a számok alá rakni valamilyen ötletes módon.

Végső soron milyen játék a Sing Party?
Nem rossz, egy-egy bulin jól elszórakoztatja a társaságot, de lehetett volna sokkal jobb is. Még több és változatosabb szám, jobb Party mód, értelmes grafika vagy videó és kész lett volna a tökéletes karaoke játék.
Ehelyett most be kell érnünk a közepesnél éppen csak jobbal.



6/10

Kiadó: ***Nintendo*** Fejlesztő: ***FreeStyleGames***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 4 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 6
TARTALOM 6 ÉLVEZETI FAKTOR 6

Veres Miki

Olvasói szemmel
Írta: Torák Máté



A Hack n' slash zsáner atyjának rebootja

160-as pulzus, kőkemény akció, zúzós dubstep, kemény beszólogatások, durva kaszabolások, frankó ötletek, eltalált harcrendszer. Ezek jellemzik számomra a DmC új részét.

A játékkal való ismerkedésem valamikor tavaly télen kezdődött, amikor kikerült a demója. Na, első nekiülésre kétszer egyhuzamban. Mondom ez baromi jó,csak legyen már megjelenés. Nagy lassan végre elérkezett január 15-e. Egyből belevetettem magam a játékba, és amit kaptam az maga volt a dopamin és adrenalin tánca. Csak a játékra koncentráltam és megszűnt körülöttem a valós világ, mintha én is belekerültem volna a *Limbóba*. Vágtam, csaptam, lőttem, *Noisia* kitűnő zúzós törtütemeire, és a metálos *Combichrist* együttes zenéire. Aztán szép lassan megkaptam az újabb stuffokat, fejlesztgettem a képességeim. Így most már amellett, hogy élvezetesen lehetett harcolni, még látványosan is. Aztán csak kövi csapter, kövi csapter, boss fight, kövi csapter. Nem tudtam leállni a játékkal, a hatalmába kerített.

Az új Dante véleményem szerint nagyon badass és a kemény beszólogatásai most is díjat érdemelnének.
A többi szereplő is a helyén van, Kat nagyon jól fest, imádtam mikor mutatta az utat és követnem kellett…:) Vergil hozza a világmegmentő formát, na de amikor a végén benyögi, hogy… (most nem akarom lespoilerezni a játékot, ha véletlenül valaki még nem játszotta volna). Mundus, a főgonosz, aki nem hozta el minden idők legnehezebb bossfightját, és valamennyi a játékban fellelhető boss sem. A DmC ebből a szempontból nem nyújtja azokat a nehéz harcokat a pályák végén, mint az elődei. Igaz most is izmosnak és keménynek tűnnek, ráadásul egyik mérete sem mondható átlagosnak, de valójában rém gyengék és gyorsan kiismerhetőek.
Ez fájó pont volt számomra a játékban.

A történet szintén rendben van, ügyes kis fordulatokkal. *Hmm, miket itat az emberekkel ez a Mundus, phuj.* A pályák változatosak, kell itt fejjel lefelé harcolnunk, egy éjszakai klubból alakult arénában küzdenünk, széttört lebegő útlapokon ugrálnunk, látogatást tennünk Dante otthonába, hogy visszatérjenek az emlékei és színes, LSD utazásra hasonlító tripet átélnünk.
Szóval a játékban minden van mi szem-szájnak ingere. Az ellenfelek között is akad jó pár különböző. Volt is idegeskedés, amikor egyszerre jött rám egy angyali és egy ördögi kutya, Aztán hol ez, hol a másik fegyveremet kellett gyorsan előkapkodnom.
Ezen kívül a repülő hárpiák is az idegeimre tudtak menni, a nehezebb nehézségi szinteken.

A grafika ugyan nem volt álleejtős, de nem is volt rá szükség. Ez egy videojáték akar lenni, nem egy real world tech-demó (sajnos mostanság sok fejlesztő csapat erre gyúr csak rá, hogy így grafika, úgy grafika, aztán az új ötletek és a játékélmény pedig elveszik).
A stuff elődeihez hű harcrendszert képvisel, egy kis reformációval.
Az új angyali és ördögi ostorral történő mászkálás nagyon tetszett, és jól is esett egy kis nyugi, pulzus szám visszaállítás, egy-egy nagyobb csetepaté után. A titkos szobákban is akadtak kihívások, de annyira nem voltak vészesek.

A játék nem rendelkezik túl hosszú kampánynyal, de rendkívül magas az újrajátszhatósági faktorra és nem csak egyszer, hanem akár 4-5 alkalommal is, a folyamatosan megnyíló nehézségi szinteknek köszönhetően.
A Hell and Hell fokozaton egy találat és holtak vagyunk, a ránk támadó gyilkosoknak pedig normális életerejük van.
Na, itt már van kihívás, főleg az SSS rangért, amiért tényleg vért kell izzadni.
Nagy örömömre érkezett egy ingyenes Véres palota névre hallgató DLC is, ami újabb 6-7 órára tud beszippantani. Ebben a játékmódban arról van szó, hogy adott egy kör alakú terem, ahol egyre érkeznek az újabb és erősebb ellenfelek szintekre osztva, akiket lehetőleg minél változatosabban kell a másvilágra küldenünk, versenyt futva az idővel, mert bizony, ha lejár az időnk gémóver.
Na meg jönnek a meghatározott szintenként a játékban fellelhető bossharcok.
A játék másik DLC-je, ami Vergil rövidebb kalandját meséli el, nekem egyáltalán nem tetszett és csak fölösleges pénzkidobás volt. Egy végigjátszástól nem bírtam többre ráerőltetni magam. *Ahj pedig a beharangozó trailerek mennyire tetszettek.*



Összegzésül csak annyit, hogy szerintem egy remek játékot rakott az asztalra a Ninja Theory és kíváncsian várom a következő munkájukat.

A játékot, aki még nem vette meg megéri gyorsan pótolnia, mert nem egy átlag játékról van szó, aki meg játszott vele, tudja miről írtam… *Ja és Nephilimnek lenni még mindig rulez. ;)*





A rovatba bekerülő cikkeket eredeti formájukban, változtatás nélkül hozzuk le!





A Samsung jóvoltából két hightech kütyüt is volt szerencsénk letesztelni, az egyik nagy meglepetésemre - a szomszédos oldalon – a nemrég bemutatott idei sláger, a Galaxy S4, a másik pedig egy *„Galaxy Camera"*.
Nocsak, mit is jelent ez egyáltalán? Ez bizony egy digitális (kompakt, nem tükörreflexes) kamera, valamint egy okostelefon (vagy inkább tablet) közös gyermeke, noha telefonálni sajnos nem lehet vele.

A Galaxy telefonokhoz hasonló méretű és stílusú dobozkából csomagoltam ki a kis tesztalanyomat, megcsodálva közben a különböző logójelzéseket (Android 4.1 Jelly Bean, WiFi, 4.8" HD Super Clear LCD stb.), és elolvasva az adatokat (mint 16 MP, 21x optikai(!) zoom, 23mm nagylátószögű optika). A készülék gyönyörű, mintha egy nagykijelzős fekete Galaxy telefonra ráillesztettek volna egy (hatásra) kerámiaburkolatú fehér fényképezőt. A 300g-os súlya azért rendesen érezhető, és habár a picit göröngyösebb fogófelület teljesen stabilan áll a kezemben, elsőre szinte félve mertem csak a kezembe venni, de aztán hamar kezelésbe vettem. A csomag tartalma még egy leírás, USB-s töltő (sajnos ezek egyre rövidebbek), valamint egy biztonságos csuklópánt (használjuk!). A lencsék, a gombok és a különböző slotok gondos kidolgozás eredményéről tanúskodnak (szabványosan állványra is rácsavarható). Be is kapcsoltam, majd ahogy Galaxy-knál megszoktam, először a termék neve jelenik meg fekete háttéren, majd az ismerős felcsengő „belépés" az Android rendszerbe. Kiválasztom a magyar nyelvet, időzónát hasonló alapbeállításokat, majd frissíti magát egy-két percig. Itt azonban nem az Android kezelőfelület jelent meg először, hanem rögtön a fényképező program. A vaku gombnyomásra kipattan, az pedig nagyon meggyőző, ahogy zoomolásnál a 21x-es optika vagy 10 centire kinyílik, elég korrektül beközelítve apróbb részleteket, majd visszacsukódva műanyag reteszek védik a lencséket.
Ha már komoly fényképezőről beszélünk, azt rögtön megjegyezném, hogy az automata fókusz lehetne gyorsabb is, de egyébként jól működik, és szép éles a képe az 1280x720-as (720p) kijelzőn. Számos faramuci fényképező mód mellett – ahogy a fényképezőknél szokás - az automata módon túl megszokott professzionálisabb beállításokra is van lehetőség, mint pl. fehéregyensúly, záridő, blendenyílás stb. Érdekességképp a záridő 1/2000 s értéket is felvehet, ez az jelenti, hogy ennyi idő alatt gyűjti be a fényképezőgép a fényt egy képhez, persze ez csak nagyon fényes környezetben működik, különben totál sötét lesz a kép. Tapasztalatból tudom, hogy ilyen gyorsaságnál nem csak pofonegyszerűen el lehet csípni egy képcsöves monitor pixeleinek kirajzolódását a képernyőn, de még egy helikopter propellerjét is élesen lekaphatjuk vele. (Persze ez az érték a komolyabb fényképezők között nem is nagy szám.)
Mindezt a többi opcióval együtt az érintőképernyővel állíthatjuk be. Lényegében minden általános (avagy inkább előrehaladott) fényképező beállítást megtalálunk, csakúgy, mint a videók beállítását is, mely SD esetében akár 120 FPS is lehet kifejezetten lassításokhoz (komoly!), alacsonyabb (30) képkocka szám esetén képes Full HD felvételre is.
A Home felületre lépve, némi regisztrálás és beállítás után érdekesebb dolgokat is tapasztalhatunk. Telefonálni ugyan nem tudunk, de ezt leszámítva mintha egy okostelefont tartanánk a kezünkben, beleértve letölthető tartalmakat is. A MicroSD is nem mellesleg „mindössze" adatforgalomra van, bár erre célszerűbb a MicroSD slotot használni.
Ugye nem kell ecsetelnem mire is jó mindez? A fényképezőnkből azonnal átváltva ugorhatunk is albumszerkesztőnkbe, majd megosztásokat eszközölhetünk Facebookon, Gmail-en Viberen, Skype-on stb. „Telefonálni" nem mellesleg utóbbiakon is lehet.
A körülbelül 100-130 ezer forintos (vagy egyes helyeken drágább) készülék mindazonáltal komolyabb mivolta ellenére sem nyújt olyan minőséget és lehetőségeket, mint egy hasonló árú fényképező.
Az optikai zoom és egyéb beállításoktól eltekintve nem „annyira" kiugró a többlet egy csúcsmodell okostelefon fényképezős képességeihez képest, na persze azok az extrák és beállítások attól még nagyon is komolyak. Az ár/érték arány mindenesetre kérdéses, ugyanakkor mondhatnánk, hogy kettőt kapunk egy áráért okostelefon+kamera, de milyen az az okostelό, ami nem tud telefonálni, ráadásul mindennapi használatra amúgy is túl nehéz lenne a zsebben.

Azoknak ajánlanám elsősorban tehát, akik szeretnek mondjuk professzonálisabban naprakészen dokumentálni, mégis közösségi site-ok felé orientálódnak, példának okáért gondolok itt akár aktív bloggerekre is.

Krisz









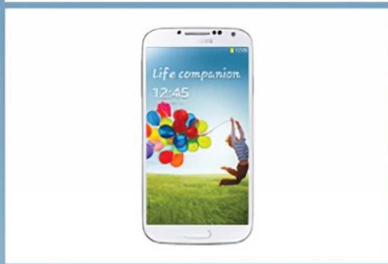












Megmondom őszintén ritkán kerített igazán hatalmába a kérdés, milyen telefonnal is rendelkezem, habár azt meg kell hagyni, hogy egy komolyabb okostelefont pillanatok alatt meg lehet szokni, hiánya pedig már olykor veszélyesen fájóvá válhat a hétköznapokban, bezzeg 20 éve… A ***Galaxy S*** család mindenesetre életem részévé vált, mióta 2010 végén, egy számomra „jobb" (vagy legalábbis elsőre jobbnak tűnő) előfizetés mellé ingyen kaptam egy Galaxy S-t.

Fantasztikus készülék volt, noha műanyag, kevésbé masszív szerkezete ugyan más benyomást keltett, mint az iPhone-ok, szoftveresen, valamint teljesítményben sosem kellett a családnak panaszkodnia, sőt!
Mikor betört a kijelzője, jó ideig egy Galaxy Minivel húztam ki, mely sajnos jóval alapszintűbb, hamar merülő, viszont korrekt strapabíró kis ketyere (mely még egy nagyobb autóbalesetet is átvészelt nálam), de szoftveres/hardveres apróbb hibák (pl. kijelzővel) bő egy év után itt is akadtak. „Fogyóeszközök", szóval a garanciát (sőt, ha lehetséges teljes körű biztosítást) ne vegyük félvállról.
Ősz óta végül egy Galaxy S3-at nyüstölök, mely elsőre hatalmas kütyü, de méretét meglepően hamar meg lehet szokni, és tényleg jóval több egy telefonnál.

A Note 2 is volt nálam tesztelésre, így nem kizárt, hogy valamikor szót ejtünk róla, mindenesetre habár mérete alapján már védelmi fegyvernek is minősülhet, nagyon elnyerte tetszésem, pláne a mágikus S-pen, mely csak ilyen Note készüléken működik (sajnos), költőien fogalmazva marha jó funkciókkal, üzletembereknek, gigazsebbel.
A barátnőmnek pedig nemrég vettem szülinapjára egy S2-t, mondanom sem kell, imádja, szóval tényleg teljes a paletta.
Az S4-es tesztelésénél megpróbáltam a hétköznapi tevékenységeimet folytatni, persze az új dolgok elsőre nem feltétlen annyira szembetűnőek, mint a megszokottak hiánya egy gyengébb készüléken. Méretre kajakra akkora, mint az S3, habár dizánjra a krómos keretével, pláne fehér színben sokkal inkább hajaz az S2-re, külsőre nekem jobban is tetszik mind az S4, mind pedig az S2, mint az S3-asom. Egy fokkal lett mindössze könnyebb, valamint keskenyebb, letisztultabb, és hátul egy oszlopba rendeződött a lencse, hangszórók meg a vaku.
A kijelző az eddig is lenyűgöző és szinte példa nélküli (kivéve Note telók) 720p-t cserélte le teljes Full HD-ra.
Hozzáteszem fölösleges szerintem, hiszen az S4-esen talált piszkosul komoly 1080p-s helikopter videót Bluetooth-on átküldve az S3-asomra direktben összevethettem, és részletgazdagságban (legalábbis ennél a videónál) max. erős sasolásnál foghattam rá észrevehető különbséget.
Fotóknál/felvételeknél alig éreztem változást (kivéve új funkciók), az előlapi kamera nem változott, a HD felvételek ugyanazt tudják, a fényképező viszont 8MP-ről 13-a ugrott és gazdagodott jó néhány jópofa szerkesztő opcióval. Tegyük hozzá, akinek van komolyabb fényképezője tudja, hogy az MP ugyanolyan hablaty, mint akár konzoloknál a dobálózás Full HD jelzőkkel.

Nagyon sokat fejlődtek a mobilos fényképezők (mondjuk fényes nappali környezetben), és tulajdonképpen kiváló a hétköznapokra, de egy igazi fényképezővel nem fognak felérni, viszont a HD kamera király.
Ja és ha még nem mondtam volna, a kijelző 4.8-ról 5 collra növekedett, így már szinte a készülék teljes felületén helyet foglal, új Gorilla Glass 3-as üveggel (azért így se dobálgassunk egy 200 ezres telót). Ami megfogott, az a láthatóan jobb kontraszt, sőt mellette kifejezetten sötétebbnek tűnt az amúgy égetően erős kijelzőjű S3-asom.
Fényes nappal ez kiváló, noha tegyük hozzá a készenléti és a beszélgetési idő jelentősen csökkent akkuidőtartam terén (így is botrányosan hamar merülnek ezek a telók), pedig majdnem negyeddel erősebb akkut kapott. (Valamiért az S3-nál megszokott töltöttségi digitális százalékos szintjelző is eltűnt sajnos, talán hogy ne érezzük, milyen hamar merül?). Azért tegyük hozzá, ezek csak hivatalos értékek, hisz az akkukat legjobban a képernyő meríti, és általános használattal nem tűnt rosszabbnak a helyzet, mint az S3-al. A proci továbbra is 4 magos, 1400 Mhz-ről 1900-ra ugrott, a RAM pedig duplájára nőtt (2048), de ez nem igazán tűnt fel nekem sem az általános progiknál, sem letöltött játékoknál, hiszen az S3 is teljesen gyors.
Viszont bármilyen videót le tud pl. játszani, amennyire tudom az 1080p-s mkv sem gond neki. Aztán ott vannak az új Wii jellegű kameraérzékelős dolgok, mint a kézzel, vagy akár szemmel lapozgatás.
Működik, úgy ahogy. A gyakorlatban legalábbis nem tökéletes, és ahogy az eddigi (többek között) giroszkópos megoldások is hiába jópofák, szerintem részemről maradok a bevált módszereknél.

Mindamellett az S4 úgy néz ki eddig sikeresebbnek bizonyult az S3-nál, és egyébként tényleg kiváló telefon, számos (nem említett) újabb vagy bővített szoftverrel, mindenképpen 2013 (egyik) csúcsmodellje.

Krisz



GENERATIONEXT HÍVÓSZAVAK ÉS MARKETINGKÜLÖNBSÉGEK A NAGY HÁRMAS GÉPBEJELENTÉSEIBEN.

Az Xbox One leleplezése körül kialakul kollektív internetes hiszti havában mi más is lehetne a téma a Kibeszélőben, mint az új generáció által hozott változások és a különböző irányokból támadó sajtótájékoztatók által sugallt kép kielemzése (technikai adatokkal inkább nem fárasztanék senkit, ezek úgyis szerepeltek már a magazinban). Kezdjük is akkor a Wii U-val, hiszen a Nintendo legfrissebb asztali konzolja az egyetlen a három gép közül, mely már elérhető a nagyközönség számára.
A csodamasina legnagyobb újdonsága az érintőképernyős kütyük és a hagyományos gamepad-ek tulajdonságait magába tömörítő kontroller, ezért kevéssé meglepő, hogy a kyotói óriás tavalyelőtti E3-as bemutatójában kizárólag az irányító különleges tulajdonságaira helyezte a hangsúlyt.
A fent vázolt, teljességgel logikus taktika azonban sajnos visszafelé sült el, hiszen bár Iwata-san hiába hangsúlyozta ki azt a tényt, hogy a Wii U nem egy hordozható konzol, a speckó kontroller folyamatos mutogatása és a játékok streamelésének lehetősége miatt mégis sokakban az a konklúzió csapódott le, hogy handheld masináról van szó (persze azt nem vizsgálta senki, hogy ezen emberek közül hány volt HÜLYE).
A másik fontos elem a gép promózásában a közösségi aspektus, azon belül is főleg a helyi multiplayer, ami azért kissé fura egy 2012-es konzol esetében, főként annak tükrében, hogy az osztott képernyős többjátékos mód lassan teljesen kikopik a nagyobb multiplatform megjelenésekből.
Persze a dolog már nem is tűnik olyan nagy butaságnak, ha visszaemlékezünk a Wii-t anno mi is tette igazán naggyá: Hát persze, hogy a vidám tenisz és golfversenyek a család tagjai között, olyan egyszerű és intuitív irányítása metódussal, amit öcsi és a nagyi egyaránt képes volt rögtön megtanulni.

A Wii U elméletben a casual rajongókat és az évek során elvesztett keménymagot egyszerre szólítja meg és láthatóan a cég tanult a korábbi hibáiból, erre utal az erős thrid party támogatás, valamint a 3DS startjakor fennálló programínséget ellensúlyozandó példátlan módon rögtön egy olyan atombombával bocsátották útjára a gépet, mint a milliós eladásokat egymagában garantáló New Super Mario Bros U. A szerkezet emellett egyedülálló módon nem csak a korábbi kiegészítőket kezeli, de egyben visszafelé kompatibilis a Wii játékaival is, mely tény azt sugallja, hogy a gép nevében helyet kapó U nem kamu és a Nintendo tényleg törődik a vásárlóval, azaz veled, ezzel a húzással is megkönnyítve számodra a generációváltást.
Persze a döntésbe valószínűleg az is vastagon belejátszik, hogy a készülék elvileg nem képes egyszerre 4 Gamepad kezelésére, ezért a nagy hévvel reklámozott aszimmetri-kus multiplayer és a hozzá használt Wiimote-ok pont kapóra jöttek ugye.



A lényeg tehát esetünkben a játék, azaz pontosabban a közös játék a családdal, barátokkal, munkatársakkal, lényeg a közvetlen kapcsolat.
Ehhez mérten a Wii U gammák módjai még az olyan gigasorozatok esetében is folyamatosan panganak, mint az egyébként remek Need for Speed: Most Wanted.
Sajnos nagyon úgy néz ki, hogy a máshol működő stratégiák ennél a platformnál rendre kudarcba fulladnak és egy sikercím sima portolása nem vezet feltétlenül sikerre (emiatt hisztizik jelenleg az EA és „bünteti" azzal a Wii U tulajokat, hogy nem hozzák át a végtelenül középszerű sorozataikat a konzolra) és ahogy a 3DS esetében, itt is az anyacégnek kell majd bemutatnia mire képes a gép, de ahhoz ugye nem ártana beindítani az ígért idei játékzuhatagot, mert egyelőre nem túlságosan rózsás a helyzet
Wii U fronton...

Előrenézve a jövőbe, az év eleji PlayStation Meetingen a Sony is leleplezte miként képzelik az új generációba történő átlépést.
A brutálisan erős hardver PS4-be történő pakolása mellet az óriáscég láthatóan igyekszik elkerülni az előző generáció elejét számukra megkeserítő aknamezőt, ami jól látszik az új szerkezet PC alapú mivoltából, mely ugye főként a fejlesztőknek nagy segítség, de mivel a portolási munkák így lényegesen felgyorsulnak majd/jobb minőségűek lesznek, ezzel a vásárlók is jobban járnak.
Az új jövevényt emellett láthatóan úgy próbálták meg felturbózni újdonságokkal, hogy közben ne idegenítsék el a már meglévő rajongói bázisukat (érdemes megfigyelni, hogy a névvel egyáltalán nem babráltak, csak szimplán a PS név után biggyesztettek egy négyest, akár egy nagy mozis blockbusternél, míg handheld fronton anno fontosnak tartották az új gép elszeparálását a régitől, ráadásul egy olyan névvel, ami magában hordozza az életerőt).
A megújult PlayStation Eye ennek szellemében még pontosabb és részletesebb képet ad, mint az elődje, felismeri a játékosok arcát és a kézmozdulatokat, továbbá visszafelé kompatibilis a Move irányítókkal.
Ennek lehet nagyon örülni, kérdéses viszont, hogy a Sony az új generációban végre kezdeni is fog valamit a mozgásérzékeléssel vagy továbbra is középszerű party és gyerekjátékok gyűjtőfogalmává fog válni a Move?
Sokkal több embert érint, hogy a PS3 játékok viszont már nem lesznek kompatibilisek az új géppel, melynek nyilván vannak technikai okai, de ahogy az előző generációban a PS2 lemezek letiltásának esetében, úgy itt elég egyszerű levenni az üzenetet: szépen vedd meg újra a kedvenc játékaidat az új Storeból, ha használni akarod őket az új masinán is. A bemutató legnagyobb szenzációja a némileg átdizájnolt kontrolleren kívül (ami szintén egyszerre próbál hagyományőrző és modern lenni) a nemrég felvásárolt Gaikai streamelési technológiája volt, mely olyan hasznos előnyökkel jár, mint, hogy a frissen vásárolt digitális címek esetében nem kell megvárni azok teljes letöltődését, hanem a streamelésnek hála már a letöltés kezdetekor el lehet kezdeni a játékot.
Persze sokkal fontosabb, hogy szintén ugya-













nezt a technológiát hívja segítségül a Share gomb, mely a 0/24-ben a Facebookon lógó új generációt próbálja az új készülék mellé állítani. A játékokból tetszőlegesen kiollózható videók megosztása a közösségi portálokon az exhibicionistább emberpéldányok figyelmét keltheti fel leginkább, a haverjaid játékának élőben történő figyelemmel követése és főleg az internet segítségével bekapcsolódni a mókába, pedig egy egészen újfajta kooperációt tesz lehetővé.
Ha minden úgy fog működni, ahogy beharangozták, ez a húzás visszahozhatja a békebeli játékpartyk hangulatát, ahol egymás kezéből téptük ki a kontrollert egy-egy nagyobb cím megérkezésekor, a hívószó, tehát a Sony számára szintén a közösségi élmény, de a Nintendoval ellentétben mindezt nem helyi formában képzelik el, hanem az interneten keresztül.

Az új generációval kapcsolatban utolsóként a Microsoft rukkolt elő konkrét részletekkel, akiknek egyébként már a nagy bejelentés előtt sikerült egy kisebbfajta botrányt kirobbantani, amikor szóba került, hogy az új géphez folyamatos internetkapcsolat kell, majd az internetes fórumokon történő hőbörgést a cég egyik embere meglehetősen erőszakos/lenéző stílusban reagálta le.
A május 21. leleplezésre került Xbox One konferencia sajnos sok szempontból csak olaj volt a tűzre és a show lezajlása után alig pár óra alatt valami elképesztő mennyiségű internetes mém és paródiadömping öntötte el a közösségi oldalakat. Ezek jó része persze nem fogalmazott meg tényleges kritikát, hiszen az új jövevény neve és külseje már önmagában elégségesnek bizonyult teljes gagmaratonok elkészítéséhez, amely már gondolom sokak számára ismerős lehetett az első generációs PS3 megjelenése körül kialakult felhajtásból, amikor az online teret ellepték a gépet grillsütőként vizionáló fotók. Sajnos azonban esetünkben némileg többről van szó, mint az ellentétes tábor elvakult rajongóinak piszkálódásáról, ugyanis a Microsoft ezúttal, egy a szokásostól jócskán eltérő marketingstratégiával vezette fel a következő erőművét. Történt ugyanis, hogy a már a kurrensgenben is folyamatosan a levegőben lógó „multimédiás központ" kártyát a redmondi óriás ezúttal nem csak, hogy kijátszotta, de egyenesen erre építette a teljes bemutatót, melynek célja nyilvánvalóan az volt, hogy a lehető legszélesebb közönséget szólítsák meg a vadiúj géppel. Láthatóan a tervezők vérkomolyan vették azt az elképzelést, hogy az Xbox márkát minden modern nappali elengedhetetlen kellékévé varázsolják, a One (azaz tágabban értelmezve „A" konzol) segítségével ugyanis lehet tévézni, videózni, Skype-olni, zenét hallgatni, netezni, a Kinect pedig alapból része lesz minden csomagnak, sokkal szervesebben beleintegrálva a rendszer működésébe, mint korábban.



Ez eddig nagyon frankó, de árulkodó jel lehet a jövőre nézve, hogy a konferencián a konzolok fő profilját jelentő játékokról esett a legkevesebb szó valamint az egyértelműen az amerikai piacra szánt, szétpromózott funkciók jó része valószínűleg egy olyan helyen, mint például Magyarország vagy egyáltalán nem vagy csak korlátozott keretek között fog működni, ami viszont gyakorlatilag a gép koncepcióját teszi némiképp értelmetlenné. Sajnos a show után az internet kíméletlen ragadozói egyként vetették magukat a magát szinte tálcán kínáló prédára és a Micro olyan helyzetbe kényszerült, amiből nem lesz könnyű diadalittasan kijönni. Nem segít az sem, hogy a rendezvényen használt kommunikáció a hc arcok helyett egyértelműen a casual közönség felé irányult és bár kétségtelenül a megbízhatóság mértékét növeli, hogy az X360 eladásokat megkeserítő kalózkodás és újraértékesítés ellen ezúttal kifejezetten szigorú lépéseket tettek, de szép esély van rá, hogy a 24 óránként ajánlott internetes becsekkolás és a használt játékok eladásának Douglas Adams könyvbe illő módon túlbonyolított folyamata pont azokat fogja elidegeníteni, akik a márkát naggyá tették. Persze ezek a részletek még nincsenek kőbe vésve és rengeteg dolog változhat az elkövetkező hónapokban, így kifejezetten érdekes lesz rátapadni az idei E3-ra, hogy végre kiderüljön, hogy a tévénézés közbeni Skype partyn kívül mire is lesz pontosan képes az Xbox One.

Innovációval körített családi szórakozás, közösségi élmény instant videomegosztással, multimédiás tartalmak és újgenerációs mozgásérzékelés: amint látjátok a három cég alapvetően teljesen máshogy képzeli el a jövőt és hogy ebben a generációban ki tett jó lóra, azt kifejezetten izgalmas lesz látni az elkövetkező hónapokban vagy inkább években.
Akárhogy is alakuljanak azonban a dolgok, mi egészen biztosan ott leszünk, hogy tudósítsunk a fejleményekről.

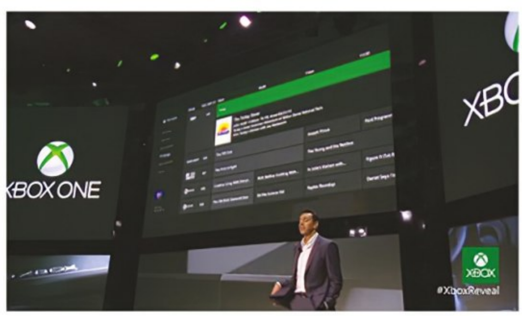
Kösz a figyelmet és igen, mostantól jöhetnek a fikázós mailek minden mennyiségben (a komolyabb anyázásoknál a levél tárgyában mindenképpen tüntessétek fel a „Csak rolmanus olvashatja el" feliratot).

eszgé









Pixelmérföldkövek a videojátékok országútja mentén

Hiába van vége a világnak, az élet megy tovább

Az emberiség gondolkodó egyedeinek képzeletét mindig is nagyban foglalkoztatta a világvége opciója. Már a legolvasottabbnak mondott könyv, a Biblia gerincét is az apokalipszis-jövendőlés alkotja, de az elmúlt évezredekből és -századokból származó számtalan – gyakran képzőművészeti – utalással is találkozhattunk már azzal kapcsolatban, milyen lesz majd az, amikor vége van a világnak.
Az irodalom és a filmipar mindmáig nagyban kivette – és ki is veszi – a részét a modern világvége víziók lefestéséből. Bolygónk, civilizációnk, és tulajdonképpen az emberi élet végét rengeteg módon ábrázolták már, az özönvíztől elkezdve a tűzesőn át mindenféle kórságokig, de a természeti katasztrófák, idegen inváziók és zombivá vált hústömegek mellett maga az ember is elpusztította már önmagát mindenféle módszerekkel – például atomfegyverekkel. Gyakran persze a világvége nem esett egybe a földi élet teljes kipusztulásával, ami egy kis reménysugár lehet a jövő generációi számára. (nevetős fejecske)
A videojátékok világában mostanság kifejezetten közkedvelt és futtatott téma az apokalipszis, elég csak a közelmúlt és a jelen túlélő-kaland és kaszabolós stílusú címek hosszú listáján végignézni. Az egyik legfrissebb ilyen game az unchartedes Naughty Dog stúdió The Last of Us című gyöngyszeme, mely példának okáért egy olyan világvégét mutat be, mely után az élet, ha nem is boldogan, de megy tovább.
A videojátékok ezüstkorában, a '70-es és '80-as években érdekes módon nem volt annyira súlyozott téma a világvége. Olyannyira nem, hogy rendesen meg kellett mozgatni agytekervényeimet az e cikkben szereplő játékok összeszedegetéséhez. Jó persze, idegenek mindig is jöttek az űrből és megpróbáltak minket kiirtani, de rendszerint akadt egy hős, aki megállította őket. Sokkal érdekesebb viszont az, hogy az apokalipszis sok esetben csak mintegy „melléküzemként" volt jelen, például olyan játékokban, melyekről első látásra nem is tudható, hogy tulajdonképpen a világvége témát dolgozzák fel.

Nagy kedvencem volt annak idején például az Atari Games 1994-es ***Primal Rage*** című versus bunyója, mely megjelenési évét tekintve annyira mondjuk nem retro, mint a rovatban szereplő stuffok általában, mégis egy őskövület. Az „ős" itt akár szójáték is lehet: a PR főszereplői ugyanis gyilkos dinoszauruszok, melyek egy apokalipszis utáni alternatív Földön (Earth), az Urthon ütik, csípik, marják és tépik egymást halálra.
A játékkal először egy londoni játékkiállításon, az ECTS-en találkoztam, ahol a játéktermi automata volt kiállítva. A PR legnagyobb vonzereje a „digitalizált" dinókat villantó, menő látványvilága volt, mely élményt a bőségesen fröcsögő vér tette teljessé.
Más hardcore verekedős cuccoktól eltérően a Primal Rage talán könnyebben kezelhető, ami alatt azt értem, hogy igen hamar nagyon jól el lehet sajátítani kombó rendszerét, így gyorsan izgalmas és érdekes meccsek állhatnak össze. Ott az ECTS-en is valami hasonló történt: a világ minden tájáról összesereglett videojátékos újságírók nagy elánnal estek a vadonatúj gépnek (és egymásnak), mely viadalból én feltűnően sokszor kerültem ki győztesként. Kérdezték is, ki ez a csávó, mire én büszkén mondhattam: nem az Atari embere vagyok, csak egy senkikettőháromnégy tesztelő Magyarországról.
A Primal Rage-ből sok átirat készült, például Sony PSone-ra, SEGA Saturnra, SNES-re,

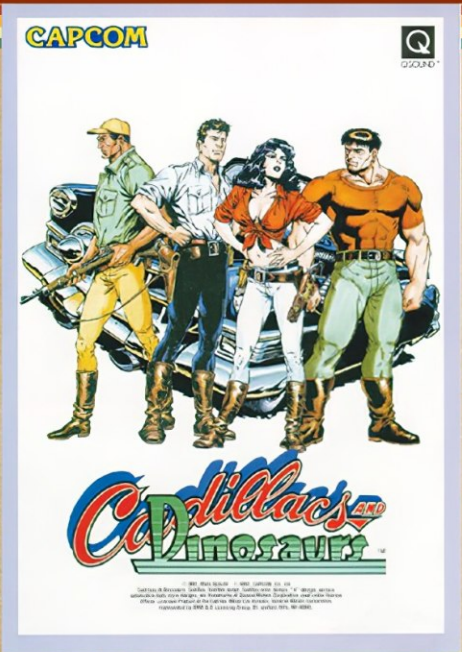


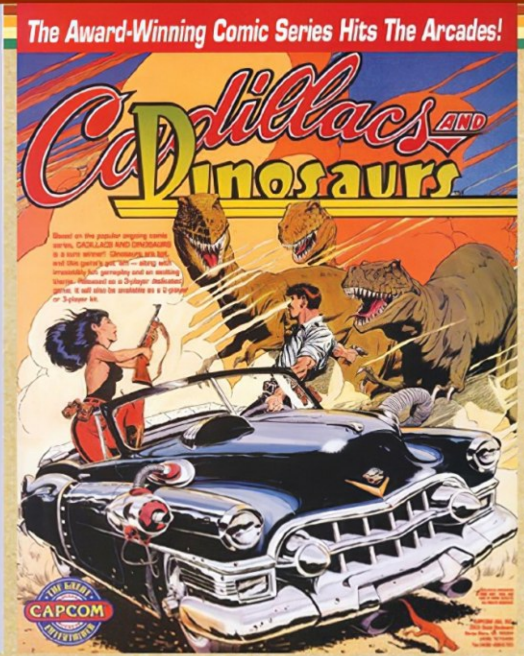
















MegaDrive-ra, sőt Commodore Amigára is átírták, azonban egyik otthoni változat sem tudta megközelíteni az arcade kabinet minőségét. Talán ezért nem lett soha nagy klasszikus belőle.

Hasonlóan a Primal Rage-hez, a Capcom ***Cadillacs and Dinosaurs*** című beat'em up játéka is dinoszauruszos körítést kínál, valamint legalább annyira nem tudják róla sokan, hogy ez is világvége témájú.
Az 1993-ban megjelent játéktermi game egyébiránt elég ismert, amit zseniális „rajzos" látványvilágának, szuper karaktereinek, ügyes témaválasztásának, valamint remek 3-playeres kooperatív játékmenetének köszönhet. Elképzelhető, hogy már én is megemlékeztem róla korábban itt a Retro Rovat hasábjain: ezt az ismétlést tudjátok be annak, hogy az egyik legjobb game kategóriájában!
A CAD a Földön játszódik a távoli jövőben, 2513-ban, egy olyan kataklizmaváltozás után, mely egy csapásra dínókkal népesítette be a bolygót. A romos, lepusztult metropoliszokban Mad Max-szerű állapotok uralkodnak: vad bandák uralják az utcákat, melyek esetenként szolgálatukba állították az ősi vadállatokat is. Hőseink – akik eltérő harci tulajdonságokkal bírnak, ez majdnem „szerepjátékos" felhangot ad a bunyónak – egy ilyen környezetben száguldanak át Amerika tájain, némi rock and rollos beütés mellett, egy Cadillac kabrióval.
A CAD a klasszikus beat'em up stílus egyik ékköve. Szórakoztató és változatos, nagyon szép, emellett rengeteg „gazdagító" apróság van benne, ami más, hasonló játékokban nincs meg. A karakterek dumálnak, a bossok érdekesek, lőfegyverek használhatók, és tulajdonképpen az egész felállás a dínókkal roppant különleges.
Évek óta tűnődöm rajta, hogy a Capcom miért nem lépte még meg azt, ami szerintem kézenfekvő lenne: rég ki kellett volna már adni ez a játékot is, és a Knights of the Roundot is HD-konzolokra, achievementekkel, trófeákkal, kooperatív móddal. Ez egy olyan stuff, amit mindenkinek érdemes lenne kipróbálni!



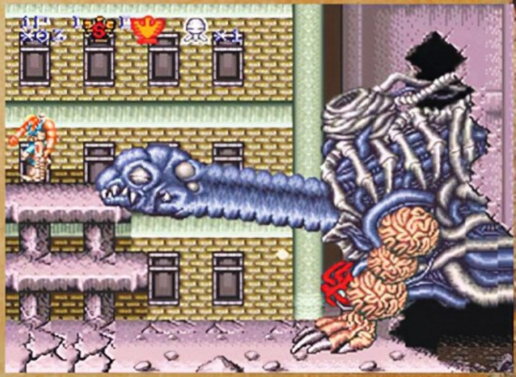
Az apokalipszis utáni időkben játszódik a Konami ***Contra III: The Alien Wars*** oldalnézetes lövöldéje is, mely először 1992-ben debütált, Super Nintendo konzolra.
A játék a Contra sorozat alienes történéseit szövögeti tovább, ezúttal az idegenek által már totálisan lepusztított Földön.
A Contra-széria az oldalnézetes, platformos lövöldék egyik királya, bármelyik epizódját nézzük is. A harmadik eljövetel érdekes módon már nem jött ki a játéktermekben (sőt, ha jól emlékszem a második sem), kizárólag konzolokon, így ez azon címek egyike, melynél a célzott fejlesztésnek hála nem kellett technikai kompromisszumok miatt gyengébb élménnyel szembesülni. Sőt: a CIII már mondhatni maximumra járatta a Super Nintendo fejlett hardverét, többek között azzal, hogy a szokásosnál részletesebb háttereket, nagyobb figurákat mozgatott, több volt a robbanás, a repkedő lövedék, tankba lehetett ülni, és olyan különleges pályákat is beleépítettek, melyek ebben az időben még ritkaságnak számítottak. Az egyiken például repkedő rakétákon kellett „lovagolni", egy másikon pedig futurisztikus motorokkal száguldozni. Került a játékba pár „ultramodern" Mode 7-es „térbeli" kunszt is, például egy „képernyőbe" berepülő bombázó, meg néhány felülnézetes, forgatható helyszín.
ACIII legnagyobb hátulütője minden pozitív tulajdonsága ellenére a nehézsége – legalábbis számomra az volt. Már az első pálya végső alien-főnökének legyőzése is kínszenvedés volt, így talán nem rombolok le senkiben illúziókat azzal, ha elárulom: sosem tudtam végigjátszani.

Mint látható, 20-30 évvel ezelőtt videojáték-országban az apokalipszis nem végső pusztulást, mindössze némi alapos világégést jelentett, de mindig akadt pár hős, aki megmentette a civilizáció romjait. Igazából nincs ez másképp most sem, hisz vitézekre, még ha nem is annyira marconák, mint a '80-as, '90-es évek rettenthetetlen akcióhősei, mindig szükség lesz.
Egy barátom szokta volt mondani, hogy nem véletlen az, amit a filmekben és videojátékokban sugallnak felénk; szerinte felkészítés folyik arra, ami a jövőben ránk vár.
Kiindulva abból, hogy egyelőre sem dinoszauruszok, sem zombi-hordák, sem pedig hódító ufonauták nem rombolták le gyönyörű világunk, tulajdonképpen csak egyre kell vigyáznunk: arra, hogy mi magunk ne okozzunk apokalipszist.

Martin







RBaly



Bohókás nóta csendül fel, a díszlet már a helyén van, a nézősereg is bekóválygott, hamarosan kezdődik az előadás. Az előadás, melynek főszereplői nem akartak a világot jelentő deszkákra állni, de mivel kalandjuk során hajójuk, az S.S. Friend Ship egy erős, majd kétszer olyan erős vihar miatt kettétört, ennek negatív hozományaként a partra vetődött jóbarátok a macskák világába csöppentek, akik mindenáron szórakozni akarnak „áldozataikkal" az általuk üzemeltetett végzet színházában. A tét a túlélésen túl társaink, s a cicák csicskájává tett Hatty vezetőnk megmentése.
Ezzel a felvezetéssel indul a nagyszerű Castle Crashers készítőinek legújabb játéka, a ***Battleblock Theater***, ami egy platformjáték, méghozzá az egyik legjobb fajtából.

Tessék befáradni!

Maguk a felvonásokra és fejezetekre tagolt jelenetek rendre egy-egy ügyességi akadálypályát takarnak, amik kockákból épülnek fel, megtömve csapdákkal, rejtett útvonalakkal, ellenfelekkel, s a továbbjutáshoz nélkülözhetetlen zöld drágakövekkel. Három ilyen smaragd-féleség kell ahhoz, hogy a kijáratot megnyithassuk, ám egy jó Block a társaira is gondol, emiatt igyekszik minél többet összeszedni ezekből, hogy cserébe kiválthassa geometriai fejekkel megáldott cimboráit. Nem csekély a kompánia, 300-an várják ezt, s kábé ennyi variációban alkothatunk majd karaktert magunknak. A színdarabok közötti értékelésnél láthatjuk, miből mennyit találtunk meg, ezerint (és persze jó időeredménnyel karöltve) érhetjük el a maximum A++ rangot.

A pályák igen jól vannak felépítve s szó szerint tonnányi változatos elem teszi még élvezetesebbé a keresgélést, túlélést.



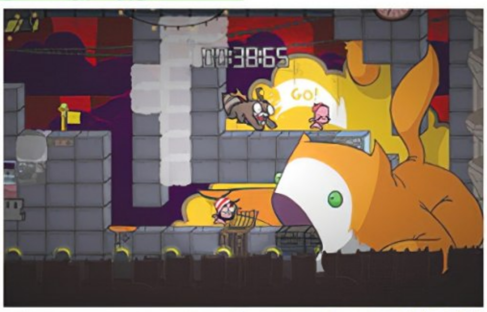


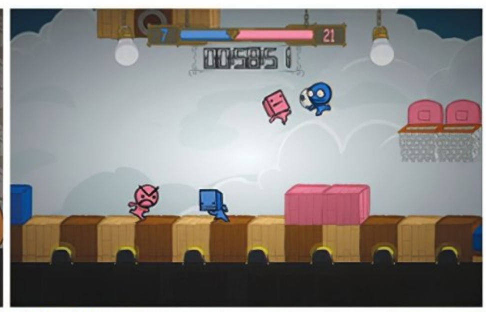
Kalandjainkat számos csapda és ellenfél próbálja megnehezíteni, cserébe a jól alkalmazott építőkockák (blokkok) használata, természete adja az egész játékmenet legélvezetesebb részét. Akad például felrobbanó (ez nem öl meg), ragacsos, létrás, jeges, felhős, mindegyikük más és más lehetőséget nyit meg előttünk. Például a robbanóson elfuthatunk egy zárt helyre, mert ugyan újratermelődnek, de ideiglenesen megnyitnak egy utat előttünk, mondjuk egy teleporthoz (ami elvezethet zárt területre, vagy épp egy rejtett, új pályára); a felhős nem akadályoz bennünket (tehát széltében hosszában átugorhatunk rajtuk), és még megannyi változatban vannak elemek, amelyek előnyt vagy épp hátrányt adó jellemzőkkel vannak felvértezve. Előny, hogy mindegyikük gyorsan kiismerhető, s bár a játék rendesen bekeményít idővel, mégsem érezzük annyira szivatósnak az adott szakasz abszolválását, mindinkább egy tisztességes kihívásnak, a kincsek meglelését. A variációkból annyi akad, hogy azok felsorolásából meg lehetne tölteni lazán egy oldalt. Bődületes a tartalom, s a sztori móddal nincs is vége a mókának.

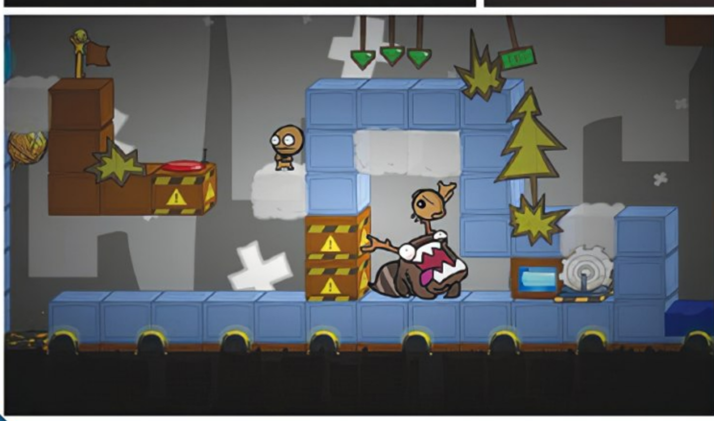
Ha a több, mint 100 pálya/felvonás nem lenne elég (ezek co-opban is változnak, ekkor az együttműködésre igen nagy hangsúly kerül), készíthetünk saját magunk is. A szerkesztőrész kicsit pepecselős, de felhasználóbarát, s minden alkotás osztható is tovább a neten, illetve másokét is leszipkázhatjuk a hálóról, afféle végetnemérő játékká duzzasztva a BBT-t.
Persze a co-op mellett, amellyel a sztori is kipörgethető közel egy tucat multis játékmód van az egymással csapatot alkotó, vagy mindenki-mindenki elleni küzdelmekre. Egymagunkban se unalmas a stuff, de természetesen társakkal kiegészülve lesz az igazi: tovább fokozni a jelzőket meg nem kívánom, raklapnyi égetnivaló lemezes játék nem tud ilyen színvonalat/hangulatot ekkora tartalom mellett produkálni, teljes áron.

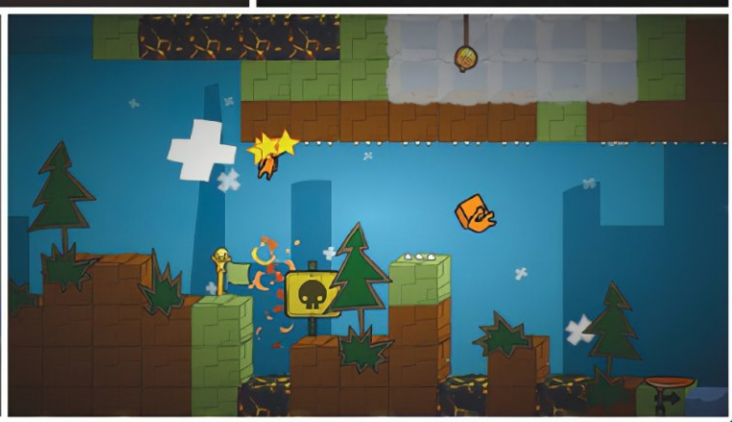
A kontroll könnyen kézre áll, hamar elsajátítható, csakúgy, mint eme kockavilág egyedi szabályai, sajátosságai is, s ami a legfontosabb, a kaland egyáltalán nem válik monotonná. Ehhez nem csupán a temérdek pálya, hanem a sokféle elem, azok kombinációja, ügyességi és logikai részek remek keverékei is hozzájárulnak. Ezek mindvégig hozzáadnak valami pluszt, egyedit, amitől a játékos jól érzi magát az egészet végigkísérő humorról ne is beszélve.
A Behemoth most nem okozott csalódást, eddig az év legjobb XBLA címét szállították, beszerzése mondanom se kell.











RBaly

Doritos Crash Course 2

Két és fél évvel ezelőtt a Doritos Crash Course egy igen korrekt 2.5D-s ügyességi platformer volt, amely játékmenetében a gamerek által talán jobban ismert Trials HD-re hasonlított a legjobban, hiszen megannyi akadálypályán kellett avatárunkat (motorok helyett) eljuttatnunk a célig a lehető leggyorsabban, elbukás esetén sűrű ellenőrzőpont-rendszerrel megtámogatva a játékost. A hasonlóság nem csak ebben merült ki, a sprintelés („gázadás") nem nyomható a végtelenségig, mert besokallás esetén eltaknyoltunk szépen.
A TV-ben is ment valamelyik adón egy hasonló ügyességi játék (Wipeout: Lehetetlen küldetés címmel), csak ott embereknek kellett abszolválniuk a feladatokat, s abban persze az egész csattanóját az óriási zakókon való rö-högés adta - vagy épp a rácsodálkozás akkor, amikor valaki csont nélkül letudta az egészet.



A folytatás a siker fényében borítékolható volt, ráadásul a ***Crash Course 2*** az első részhez hasonlóan szintén ingyenesen letölthető a Piactérről (egyelőre Gold előfizetőknek) - annyi a megkötés, hogy elindításnál online kell lennie a gépnek. A CC 2 az egyik ma divatos üzleti modellt követi: kitartó játékkal is megnyitható minden (csillagok gyűjtésével), de aki gyorsabban haladna, vásárolhat rendes valutáért játékon belüli tartalmakat (mikro tranzakciók), amik itt érmék formájában materializálódnak: pályákat, felszereléseket, power upokat vételezhetünk így. Jól látjátok, a négy teljesen új világ öt-öt pályája mellett speciális tárgyak is megjelentek, valamint minden helyszín kapni fog még két extra szakaszt a közeljövőben.

A megvásárolható extrák esetében olyanokat kell elképzelni, mint az idővisszatekerés az előző ellenőrzőpontra időveszteség nélkül, vagy bizonyos képességeinket javító dolgokat, úgy, mint a hosszabb sprint, gyorsabb slideolás, extra erő (kiütős akadályok ellen), és hasonlók, s ezekből egy menet közben egyszerre több is aktív lehet. Ezeken felül jinxeket, vagyis mókás kosztümöt aggathatunk riválisunkra, hátha balszerencsét hoz rájuk, továbbá Avatárunkat vagányabbá varázsoló effekteket is vételezhetünk (például fénylik, mint Salamon töke).

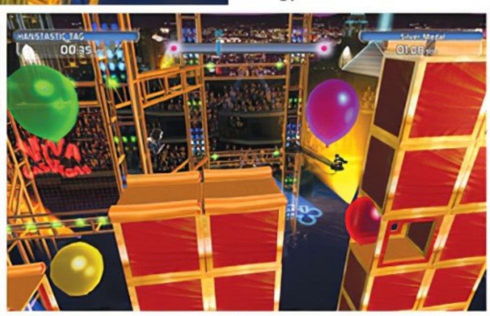


A helyszíneket immár nem csak egyféleképpen lehet abszolválni, sőt, ahhoz, hogy a pályánként elszórt 16 csillagot begyűjtsük (a dobogós helyezésekért és részfeladatokért is jár pluszba egy csomó), alternatív útvonalakat is meg kell nyitnunk, mert egy nekifutásra nem szerezhető be az összes.
A pályák felépítése nehezebb, mint az első részben, több a csapda, s a jó reflexet igénylő szakasz, valamint a rejtett részek nélkül is több megoldást kínál fel a játék egy-egy szekció teljesítésére. A mindezt megtámogató látvány nem erős, de kedvelhető, ez a stílus jól áll neki, az avatárjaink animációi viszont olykor fergetegesek, adnak némi hangulati pluszt: főleg egy szoros befutó után.

A játék korrekt online és lokális multit is tartalmaz, a matchmaking jól működik, tényleg nagyjából velünk egy időeredményre képes ellenfeleket válogat be a gép, noha természetesen az igazi móka az, amikor osztott képernyőn egy barátunk ellenében próbálunk érvényesülni.
A CC 2 az ún. Avatar FameStar ficsőrrel is rendelkezik, vagyis a játékban lévő speciális állandó, és hetente kiírt feladatokért Fame (híresség, ismertség) pontokat gyűjthetünk. Ezekkel egyrészt szinteket érhetünk el (legmagasabb a MegaStar), de ami fontosabb, több, ezt a funkciót támogató játékból gyűjtögethetjük pontjainkat, amikért ingyen tárgyakat, felszereléseket kaphatunk Avatárunkhoz, vagy esetleg Gamertaghez képet.

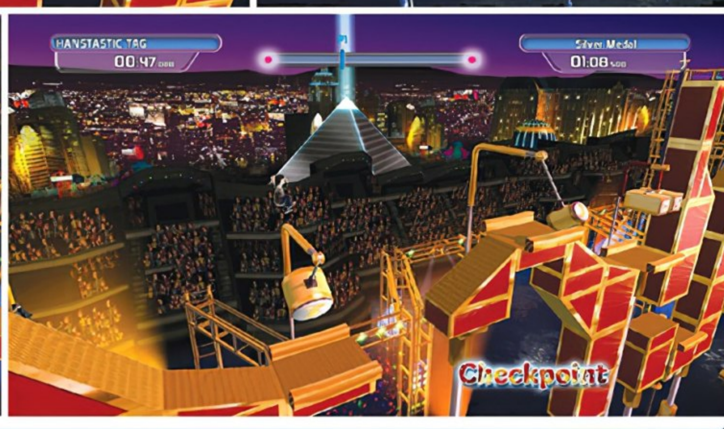
Bízok benne, a fentiek meghozzák a kedvet egy kipróbálásra, az ingyenessége még inkább kiemeli a produktumot, remek kikapcsolódást nyújt, kellő tartalmat és kihívást szolgáltat: a Gold előfizetés egyéb előnyei mellett ez is egy remek érv hozzá.











Sony Entertainment Network

picachu

Jacob Jones and the Bigfoot Mystery

Elmondhatom, hogy a magazin fennállása óta teszteltem jó néhány puzzle stílusú játékot. Mindegyikben volt valami, ami nekem egy kis pluszt adott a többihez képest és szerettem vele játszani, még ha a többiek nem is nagyon értékelték azokat. Viszont, ha össze kéne állítanom ezekből a művekből egy csokrot és pluszban hozzájuk rakni a ***Jacob Jones and the Bigfoot Mystery***-t, akkor barátaim ez az alkotás lenne az első helyen. Még ha ehhez játszanod is kell pár órát, hogy rájöjj. Ne szaladjunk ennyire előre, kezdjük a legelején.

Jacob Jones egy magába zárkózó eléggé furcsa kisfiú, aki nem nagyon mozdul ki otthonról, barátai sincsenek nagyon. Ezt megelégelve a szülei (kik szintén nem százasok) úgy döntenek, hogy beíratják egy erdei táborba csemetéjüket, hogy szocializálódjon egy kicsit. Eleinte nem nagyon tetszik hősünknek az ötlet, de egy pár nap ott töltött idő után megismerkedik az erdő misztikus lakójával Biggievel a jetivel, ha úgy tetszik, és onnan kezdődik közös kalandjuk, ami rejtélyek megoldásának garmadájával teljesedik ki.



Persze mire megismerkedünk szőrös talpú barátunkkal, addig is el telik körülbelül 2 óra játékidő, amiben nem tétlenkedünk, hanem ugyanúgy rejtvényeket oldunk meg. Ezek eleinte egész könnyűek lesznek, de hirtelen sebességet váltanak és komoly agytornára is szükséged lehet egy-egy feladat hibátlan megoldásához. Persze, ha nagyon besokalsz és beüt nálad a krach, akkor lehetőséged van passzolni az éppen aktuális kihívást, na de akkor hol marad az élvezet?

Juttass el egy farönköt úgy egy pályán, hogy az pont olyan szögben álljon, hogy beleessen egy aknafedélbe, vágd fel a szobatársaid pizzáját úgy, hogy az adott instrukciókat figyelembe véve figyeld, hogy ki milyen feltétű pizzát kap.

Bogozd le barátodat a kötélcsapdából, számos madzag össze-vissza tologatásával és még számos ehhez hasonló feladatok várnak rád, hogy a körülbelül 4 órás kaland végére érj. Hogy aztán várjuk, hogy kiadják a következő epizódot, de erről majd máskor.



Lehetőségünk van a táborban szerteszét eldobált üres fémflakonokat összegyűjteni, amiket aztán segítség pontokra válthatunk, mint a Legyen Ön is Milliomosban, 3-an segíthetnek nekünk, persze körmönfontul körbeírva a megoldást, ami további gondolkodásra ösztökél minket.

A grafika az Unreal Engine-t használja, hirdeti a játék, persze egy kicsit más formában, mint azt megszokhattuk már. Nekem viszont nagyon tetszetős, ahogyan a papírmasé benyomást keltő világ életre kel, az élénk színeivel, egyszerűen, ámde rendhagyóan megalkotott karaktereivel.

A zene is pont megteszi egy ilyen stílusú játékhoz.

Van, azért egy-két buktató, ami miatt kieshet egy játékos abból a körből, akik kedvelik ezt a gammát.

Az első és legfőbb indok, hogy erős közép, sőt talán annál is egy kicsit jobb angoltudás szükségeltetik a teljes történet megismeréséhez. Ha ez nincs meg, nem fog annyira megfogni téged a történet, hiszen egyes karakterek akkor tudnak igazán nagyokat alkotni, ami sokszor megmosolyogtatnak bennünket.

A másik fő erény a kitartás, ha úgy érzed, hogy mindig segítséget kell használnod egy feladványhoz, vagy esetleg puska kell az internetről, akkor szintén meghal a varázs. Légy angolszakos bölcsész, akkor menni fog.

Viccet félretéve szerintem sokan kedvelitek majd ezt a játékot, de ha ez lenne az első puzzle-ötök, akkor előtte a neten játszatok pár ingyenessel, hogy lássátok, van-e értelme pénzt kidobni rá. Viszont a többieknek kötelező vétel!

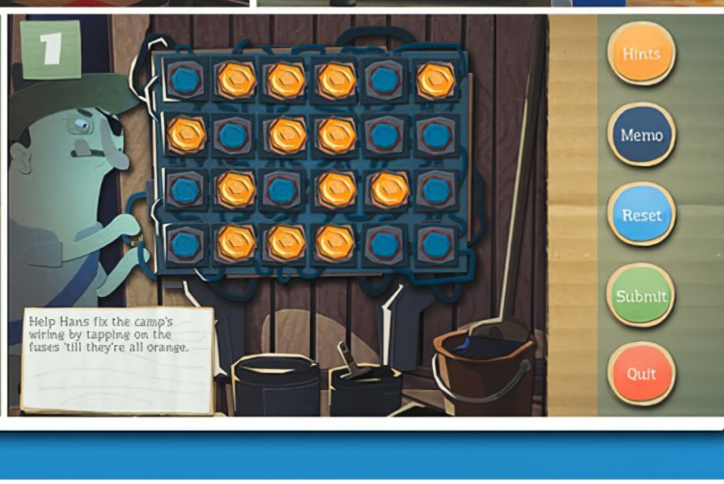












Sony Entertainment Network

picachu

Farming-Simulator 2013

Részben PC-s játékos múltamnak köszönhetően nem áll távol tőlem a műfaj. No nem a kapálás a hátsókertben, hanem az 1000 Ft-os játékok, melyekben egy bizonyos szakmában próbálhatjuk ki magunkat. Legyen az darukezelő, kukásautó sofőr, vagy éppen mélytengeri bányásztengeralattjáróvezető (LOL!!!!!!). Azt hiszem, a ***Farming Simulator*** erősen benne van a műfaj TOP 3-jában, hiszen a sorozat már több részt megélt és ez az első, amely PS Vitán is tiszteletét teszi. Miután megvásároltuk eléggé budget áron a szoftvert a storeból és rátapintunk a start ikonra, egyből a lecsóban is találjuk magunkat. Ott ülünk egy kombájn volánja mögött, ami egy aratás előtt álló búzamező előtt feszít.
Kapunk pár apró tippet, hogy mit kell csinálnunk, de azért túl sok jó tanáccsal nem látnak el. Tehát ott a mező, velünk a kombájn erő, irány kaszálni. Miután végigmegyünk a mezőn, szépen lassan megtelik a termésraktárja a kis haszongépjárműnek, ezáltal nem nagyon tud több búzát (árpát, kukoricát) lekaszálni. Ilyenkor kell átváltanunk a jó öreg John Deere traktorunkra, hogy utánfutót magunkra kötve beállva a kombájn mellé átrakodjuk az árut, amit aztán a silóinkba tárolhatunk, vagy egyből el is adhatunk a játéktér különböző pontjain. Minden eladópontnál más-más árat kapunk egy terményért, amik időszakosan változnak. Így szükséged lesz az üzleti vénádra is. A bejövő pénzből magot vásárolhatunk, hogy miután megműveltük a földünket elhinthessük azokat. Pár nap múlva ismét kaszálhatunk és így tovább. A játék itt ki is fúj, hiszen nincsen kampány mód, olykor kapunk pár challenge küldetést, de ezek nem nagyon megerőltetőek. Lehetőségünk van ugyanakkor még a valóságban is létező márkájú haszonjárműveket, eszközöket vásárolni, hogy növelni tudjuk a termelékenységet, de ennyi. Ez egy végtelen kör, amit vagy megunsz rögtön, vagy mindig-mindig előveszed, hogy megműveld a földedet. Erősen rétegjáték.









Nintendo eShop

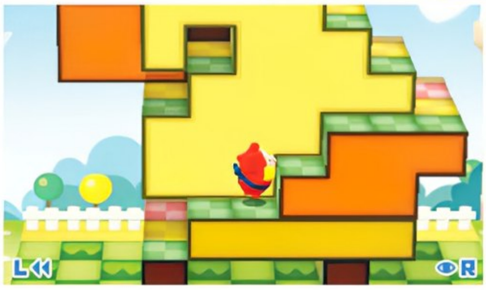
eszgé



Amikor Baly rábólintott arra az (objektíven szemlélve is) egészen zseniális ötletemre, miszerint az X360/PS3 platformokhoz hasonlóan kapjon külön felületet a magazinban a remek címektől duzzadó 3DS eShop is, rögtön tudtam, hogy azzal a címmel kell megnyitnom a mókatárat, amely anno bebizonyította a világnak, hogy a Nintendo az új generációban már komolyan veszi az online jelenlétet és a download only címek piacát. A zseniális Fire Emblem/Paper Mario sorozatokért felelős Intelligent Systems ***Pullblox*** címen futó logikai csodája nem csak új ízt csempészett az unásig ismert zsánerbe, de emellett a játékmenetet is láthatóan a választott platform képességeihez hangolták, ami esetünkben természetesen a látványos térhatásban teljesedik ki. A cucc lényege, hogy a tárgyakat vagy éppen Nintendo karaktereket formázó blokkhalmazból úgy kell kihúzogatni a különböző rétegeket, hogy feljuss az objektum tetején elhelyezett zászlóig (amivel egyébként elvileg megmentesz valami beszorult gyerekeket is, de a sztori itt tulajdonképpen nonexisztens). Minden blokkot három fokozatban lehet kirángatni a falból (a 3D hatás itt nem csak baromi látványos, de némiképp segít a tájékozódásban is), ami alapján egyszerűnek tűnhet a feladat, tekintve, hogy két kockányi üres hellyel már gyakorlatilag bármit meg lehet csinálni, de a későbbi szinteken megtalálni a helyes kombinációt, hogy mikor mit és mennyire kell kihúzni az Einstein leszármazottain kívül komoly problémákat fog okozni mindenkinek, nem is beszélve a helyzetet tovább bonyolító színes kapcsolókról és az egymástól távol eső platformokat összekötő létrákról... Az alapcsomagban lévő 100+ pálya végigpörgetése már önmagában huszonpár órás elfoglaltságot ígér, ám a beépített szerkesztővel saját pályák tucatjait gyárthatjuk, majd oszthatjuk meg a világgal QR kódok formájában. A hatalmas kritikai sikerű játéknak időközben kijött egy folytatása is Fallblox címmel, melyben a blokkokra már a gravitáció erői is hatnak, de első körben érdemes „az igazival járni" (igen, ez egy pocsék Coke reklámszlogenre való explicit utalás volt egyébként), mert két alkotás közül egyértelműen a Pullblox a jobban összerakott darab, ami egyben a legjobb logikai játék is, amivel a Picross DS óta találkoztam.









Nintendo eShop

eszgé

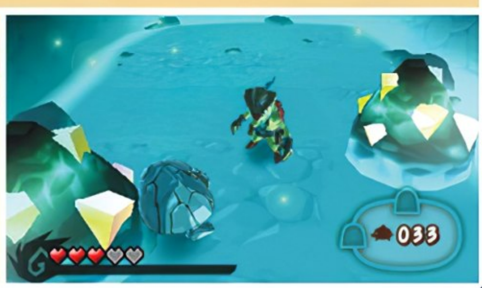


Hogy mennyire jól áll a 3DS-nek a cel-shaded stílus, arra sajnos nem sok példát láthattunk a gép eddig történelme során (az Ace Attorney 5 és a Lost Planet E.X. Troopers trailerei azért elég biztatóak), pedig a ***Dillon's Rolling Western*** az élő példa arra milyen brutál ütős látványt lehet összehozni a stílusban kedvenc handheldünkre. A meglehetősen rendhagyó körítéssel bíró cím egy igazi vadnyugati kívülálló bőrébe helyezi a játékost, aki nem mellesleg jó Nintendo hagyományoknak megfelelően egy állat, azaz pontosabban egy armadillo. Igen, egy törvényen kívüli armadillo a vadnyugaton... Feladatod a sivatagban elterülő kis falvak megvédése a Grock nevű kőszörnyektől, akik imádják bezabálni a helyi lakosság haszonállatait. A marcona főszereplőt kizárólag az érintőképernyő segítségével lehet navigálni és a meglehetősen lassúcska futás mellett a csávó Sonicosan is be tud pörögni, ilyenkor pedig megtöbbszörözött haladási sebességgel suhan a választott irányba. A pályák alapvetően két részből állnak, a gyűjtögetési fázisban a környéket kell átkutatni ásványkincsek után, melyek eladásából származó pénzből lövegtornyok, powerupok és a falakat védő extra erős páncélozott ajtók vehetőek, mely lehetőséggel érdemes is élni, hiszen amennyiben az ellen túl nagy számban jut be a falvakba, máris tölthető vissza a legutolsó checkpoint. A fentiek csalókán arra utalnak, hogy a DRW egy tower defense stílusú gamma, ami részben igaz is, csak éppen a stratégiai aspektus nagyjából ki is merül annyiban, hogy ledobálsz pár útlezárást vagy shotgunos tornyot, sajnos ugyanis az ellenfeleket igazán effektíven kizárólag a főszereplő tudja irtani egy arénaszerű akciójáték keretein belül. Ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy akármennyire is bombabiztos védelmi rendszert építettél ki, mégis mérgezett egérként kell a helyszíneken fel-alá rohangálni, hogy hatásosan vissza tudd verni a támadásokat. Grafikailag a cucc valami egészen elképesztő, a rajzfilmes stílusú karakterek és tájak szinte lemásznak a képernyőről, ám a játékmenet az önismétlő küldetések és a brutális nehézségi görbe miatt sajnos nem képes felérni a látvány színvonalához, de ha szereted a minimális stratégiával fellocsolt akciójátékokat, egy próbát mindenképpen érdemes tenni vele.







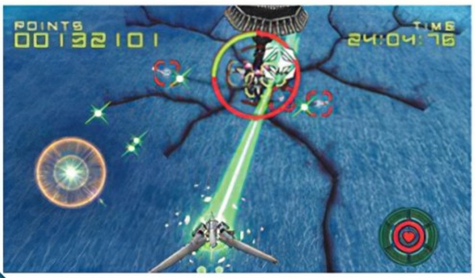


eszgé

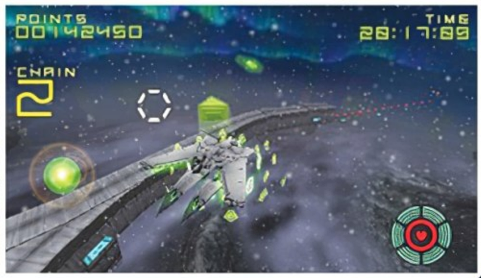


A Dragon Quest, illetve Professor Layton szériákról híres Level 5 Guild 01 című kompilációjára a digitális terjesztést taglaló Kibeszélőben már kitértem egy félmondat erejéig, de ha már úgyis itt ez a vadiúj rovat, kapva kaptam az alkalmon, hogy kicsit jobban kifejtsem miről is szól ez a különleges projekt.
Az L5 által összehozott válogatás lényege az volt, hogy híres játékfejlesztőket kértek fel egy-egy kisebb volumenű játék elkészítésére – gyakorlatilag megkötés nélkül – melyeket egy kártyára préselve dobtak piacra Japánban. Nálunk ez a leosztás annyiban változott, hogy a fizikai kiadást teljesen passzolva, a négy közül három gammát külön-külön tettek fel az eShopra, melyek közül elsőként a beszédes című ***Liberation Maiden***t szeretném bemutatni, ami a lézerkatanával hadonászó vagy éppen masszívan skizofrén bérgyilkosok, láncfűrészes cheerleaderek és pokolba merülő démonvadászok őrült kreátoraként ismert Suda51 első bemerészkedése a shmup-ok világába. A 100 évvel jelen korunk után játszódó sztoriban „Új Japán" elnöke egy iskolás lány!!!, aki a külső fenyegetés hatására nem hajlandó hátradőlni a luxuslakosztályában, hanem bepattan egy mechbe!!! és saját maga veszi kézbe az ügyet... Hát igen, ha valaki ért az átlagostól a betegesen bizarrig terjedő történetek papírra vetéséhez, az Suda, ehhez képest maga a játék meghökkentően visszafogottra sikeredett. Amint említettem, a játék stílusa shoot em' up, azaz nem fog hiányozni a képernyő egészét beterítő lövedékhalmazok közötti lavírozás, viszont némileg szokatlan módon a lövöldözés nem oldalnézetből zajlik, hanem a remekül kidolgozott helyszíneket szabadon be lehet járni gyönyörűséges 3D-ben.
A játékmenet amellett, hogy a képernyőn látható összes mozgó/statikus objektum elpusztítását tűzi ki célul, egyben kifejezetten taktikus is, mivel a játékosnak ügyesen kell váltogatnia a támadás és a védekezés között ahhoz, hogy ne hisztirohammal végződjön a tinielnökmechharcos története.
A döbbenetesen dinamikus légi csatákat az analóg kar (mozgás) és a stylus (ellenfelek befogása) együttes alkalmazásával lehet levezényelni, de sajnos mire igazán belelendülnél az akcióba, már el is kezd peregni a stáblista, bár az a 4-5 óra legalább végig nagybetűs szórakozással fog telni. Külön kiemelném a csodálatos anime átvezetőket, melyek még inkább segítik a beleélést ebbe az egészen remek, ám talán túlságosan rövid játékba, melynek – ha hinni lehet a pletykáknak – hamarosan érkezik a teljes értékű címmé kibővített folytatása.









eszgé



A Guild 01 másik koronaékkövét a Vagrant Story és a Final Fantasy Tactics sorozat direktoraként ismert Yasumi Matsuno dobta össze és a ***Crimson Shroud*** kevéssé meglepő módon egy klasszikus RPG, az viszont már valóban szokatlan, hogy a klasszikussága szó szerint értendő, azaz nem a zsáner SNES-es/PlayStationös aranykorát rángatja újra a képernyőre, hanem a régi papíros, dobókockás „élő" szerepjátékokat. Aki fiatalabb korában nem virrasztott át éjszakákat a haverjaival és néhány kihűlt pizzaszelettel egy képzeletbeli katakomba mélyén, izzadt tenyérrel reménykedve, hogy a következő dobás megfordíthatja a lesből támadó ork horda elleni harcot, az most kaphat egy szeletkét a múltból.
A Crismon Shroud ugyanis olyannyira komolyan veszi a gyökereit, hogy a csaták TÉNYLEG kockadobások alapján zajlanak, azaz bunyónál a szokásos „Attack/Magic/Item/Skills menüpontok valamelyikének kiválasztása után az alsó képernyőt pöccögtetésével lehet mozgásra bírni a hagyományos hat oldalú és a különlegesebb 8, 12, 20 stb. különálló felülettel rendelkező dobókockákat. A puszta szerencse mellett szerencsére egy vaskosabb stratégia vonulatot is kapott a játék, hiszen a különböző elemental alapú támadások és az extra kockákat biztosító powerupok és kombók rengeteg lehetőséget rejtenek magukban. Persze nem minden a harc, hiszen a három tagú kincskereső brigád kutatása egy különösen erős ereklye után (ez a címadó Crimson Shroud) rengeteg, akarom mondani RENGETEG olvasással jár.
A sztori folyamatosan bontakozik ki a játék során, de aki csak a csatákat szeretné élvezni, az el is nyomhatja ezek egy részét. A cselekmény prezentációja a legnagyobb jóindulattal szemlélve is fapadosnak mondható, a voice over nélküli szöveg + állóképek kombinációja kábé egy generációval ezelőtt számított utoljára a bocsánatos bűnök közé, de a CS esetében ez mégis elnézhető, mert láthatóan a koncepció része volt a végletekig leegyszerűsített megjelenítés, legalábbis ezt látszik alátámasztani a szereplők animációja... vagyis animációtlansága. (Létezik egyáltalán ilyen szó?)
Karaktereid és az ellenfelek ugyanis tulajdonképpen plasztikból készült játékfigurák (poén, hogy néhol még az öntési hibák is megvannak), melyek egy talpazaton állnak, így mozgásuk már csak emiatt is meglehetősen korlátozott.
Ez a mozzanat kölcsönöz egyfajta bizarr hangulatot a játéknak, de aki túl tudja magát tenni a látványon, azt kellemes meglepetésként érheti a tény, hogy a 3DS-t csupán rövid etapokban használó júzerek kedvéért a végtelen tápolásmaratonokat kikerülve, maguk a karakterek nem lépnek szinteket, csupán a felszerelési tárgyak és a skillek segítségével lehet hatékonyabban irtani a szörnyeket mondjuk két órányi játék után. Grindolásra emiatt nincs szükség, ami alapvetően remek hír, viszont néha visszasírtam az FF-ek két lépésenkénti harcait, mert a későbbi csaták közül van pár, ami irtózatosan nehézre sikeredett és ugye ilyenkor nem jött volna rosszul pár potya szint, plusz ha rossz irányba fejleszted a karaktereid, az tovább komplikálhatja a dolgokat. A valamivel 10 órás határ alatt teljesítő kaland nem tartozik a könnyen megkedvelhető cuccok közé, annyira elvont, különös, régimódi darabról van szó, de a Crimson Shroud vita nélkül az eShop egyik igazi gyöngyszeme, amihez még csak hasonlót se igen találni közel s távol és ezekben a minőségi RPG-kben szűkölködő időkben (szerencsére nyárig kell csak kihúzni, amikor egy hónapos különbséggel jön majd az Etrian Odyssey 4 és a Project X Zone) minden megjelenés igazi kincsnek számít.







Major Lazer – Free the Universe (Secretly Canadian)

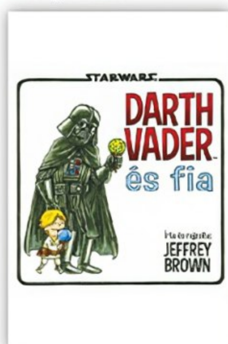
Major Lazer - akármennyire is erre hajaz a hangzása- nem egy hetvenes évekbeli rajzfilmshow főszereplője, hanem a Diplo néven közismert producer (M.I.A., Robyn, Marina & the Diamonds, Shakira és Kid Cudi is az istápoltjai közé tartozik) saját projektje, mely először 2009-ben jelentkezett hosszanjátsszóval. A Guns Don't Kill People Lazers Do remek kritikákat söpört be és az embereknek is bejött ez a fura reggae/dancehall/dubstep hibrid, arról nem is beszélve, hogy számtalan új rajongót szerzett a No Doubt-al történő kollaboráció és az a mozzanat, amikor Beyoncé végtelenül pofátlan módon egy az egyben bekontrollvézte a Pon de Floor c. opusz központi dallamát az egyik saját felvételébe. A folytatás idén áprilisra vált esedékessé, a Free the Universe címre keresztelt LP pedig, ahogy ilyenkor lenni szokott immár a létező legszélesebb közönséget fogja be a periszkópjával. A lemezen található felvételek mindegyikében közreműködik legalább egy híresebb/kevésbé ismert vendégművész, akik persze hozták magukkal a saját stílusukat, így a cucc valami egész elképesztően eklektikus lett, melyen a pattogós dancehall ritmusokat minimalista ballada, electropop vagy éppen a mostanság őrületes népszerűségnek örvendő moombathon követ. Ez utóbbi amúgy egy kifejezetten érdekes műfaj, ami a végtelenül igénytelen, akarom mondani aprólékosan kidolgozott slágerlista-house felvételek effektjeit házasítja félszeres sebességgel pörgő ütemekkel, ezzel egy roppant dinamikus, de mégis kellemesen nyugis hangzást teremtve. Ennyi elég is a spontán zsánermagyarázatból, inkább hallgassuk is meg iziben, hogy mindez hogyan is hangzik „élőben". A rögtön három vendégénekessel megtámogatott Jet Blue nagy cselesen egy folyamatosan ismétlődő vokál samplinggel megtámogatott dancehall felvételként startol, majd az egy perces határnál gyorsan átalakul gyilkos moombathonba. A minimalista hangszereléssel megtámogatott Get Free lötyögése némileg ellensúlyozza a turbórajtot, csak hogy az elaltatott figyelmet kihasználva a Flux Pavilion segítségével rögzített Jah No Partial sodró törtütemeivel igazán nagyot üssön, majd amikor már azt hitted kiismerted a felvételt, az egész dal hirtelen átmegy dubstepbe. A Wind Up akár lehetne a Pond de Floor utódja is, a felszabdalt dobütem/vokál és a dallam is erre utal, így ne lepődjön meg senki, ha a következő Lady Gaga valamelyik számából fognak visszaköszönni hamarosan az ebből a dalból kivágott darabkák. A következő felvétel igazi kuriózum, hiszen a trashpop királynője Peaches vokálozik benne, ehhez alkalmazkodik a nyolcvanas évek gyöngyszemeit idéző dobütem és a pittyegős elektronikus hangok. A Jessica című felvétel talán még ennél is érdekesebb azonban, már csak azért is, mert a Vampire Weekendből ismerős Ezra Koenig vendégénekel a torzított vokálos reggae darabban. A Keep Coolban ismét gyökeresen változik a stílus és a meglepetésvendégek is. Alapból a Wynter Gordon nevű csaj dudorászik a kurrens, dance alapú popfelvételeket idéző zenei alapra (hivatkozási pont: Ellie Goulding), aztán középtájon Shaggy is besegít egy jó kis rapbetéttel, csak, hogy ezt a felvételt se lehessen könnyen bekategorizálni. A Sweat szintén kettős kollaboráció, hiszen a robbanékony moombathon darabhoz Ms. Dynamite és holland house meistro Laidback Luke nyújtott hathatós segítséget, melynek eredményeképpen magasan ez a lemez legpartykompatibilisebb darabja. Hogy a sztárok húzása a lemez végén se csökkenjen, egy Wyclef Jean segítségével rögzített (meglehetősen semmilyen) felvétel következik, a Bubble Buttban pedig a középkorú anyukák kedvence, Bruno Mars működik közre. Amint látható Diplo nem spórolt a nagy nevekkel, amikor elkezdte a lemezfelvételeket, így szerencsés módon bár van egy egységes hangzása a lemeznek, a rapszodikus sebességgel váltakozó zsánereknek köszönhetően az egy órás határhoz közelítve sem fullad unalomba a lemez. A rengeteg vendégsztár miatt persze már nem olyan „trú" a hangzás, mint 4 éve, de hát ez van, ha az ember be akar törni a mainstreambe, amihez ezúttal is szeretnék sok sikert kívánni a srácoknak, már csak azért is, mert még a lemez legrosszabb felvételét is szívesebben hallgatnám rádióban, mint a kereskedelmi csatornák átlagszínvonalának legjobbjait…



Major Lazer – Free the Universe
(Secretly Canadian)

Jeffrey Brown: Darth Vader és fia (Szukits könyvkiadó)

Elgondolkodtál már valaha azon, hogy George Lucas vajon hogyan szokta álomba ringatni csemetéit vagy mondjuk a mi saját JediEco-nk melyik könyv felett alszik el miután letudta a padawanok fárasztó teendőit? Nem? Soha? Biztos? Hát ömm, bevallom igazából én sem.
Akkor ennyit a jópofa bevezetőmről, pedig a fejemben még olyan jól hangzott... Mindegy, lényeg, hogy itt ez a Darth Vader és fia című könyv... vagyis inkább képeskönyv gyerekeknek... olyan poénokkal, melyek nagy részét csak a felnőttek fogják érteni... akik egyben Star Wars rajongók is. Valami egészen remek lehetett ehhez a kiadványhoz marketingkampányt szervezni, mert a hardcore geekeken kívül kifejezetten nehéz belőni a könyv célkorosztályát. Elvileg maga a formátum és a rajzok inkább a gyerkőcöknek kedveznek, ők viszont a ver-bális poénokat és az utalásokat nem fogják nagyon sok helyütt érteni. Ez persze nem von le semmit a kiadvány értékéből, Jeffrey Brown ugyanis remekül találja meg és forgatja ki magából a Star Wars saga jellegzetes mozzanatait, ezzel varázsolva garantált mosolyt a sorozatot kedvelők arcára. Az egyoldalas életképekben egy alternatív univerzumba nyerhetünk bepillantást, ahol Darth Vader maga neveli fel a kis Luke Skywalkert és bizony hamar kiderül, hogy egyedülálló apaként sokkal több időt és türelmet igényel egy cserfes kisfiú kordában tartása, mint a teljes világegyetem sötétségbe taszítása.
A képsorokon olyan veszélyekkel kell szembenéznie a gonosz nagyúrnak, mint az ajándék szakszerű becsomagolása, a Császárral történő megbeszélés közepén hisztirohamot kapó gyerek lecsillapítása, és Luke figyelmének a játékok összeszedésére való fókuszálása.
A régi gyerekkönyveket megidéző igényes és hangulatos rajzokon újra megelevenednek a trilógia jellegzetes helyszínei, szereplői és motívumai, újra járhatunk a Tatooine-on és a Hoth-on, előbukkan Greedo és Chewbakka, de még az új remény híres szemétpréselőjét is megismerhetjük egy egészen új, sokkal veszélytelenebb oldaláról. A vicces életképekből egyértelműen átjön, hogy Jeffrey mennyire rajong az SW univerzumért, remek meglátásai és intelligens humora pedig garantálja, hogy a felnőttek is örömmel lapozzák végig a kiadványt. Igaz ahhoz, hogy valóban élvezni tudja valaki a Darth Vader és fiát, ismernie kell legalább alap szinten a trilógiát, különben a poénok egy része nem fog leesni.
Persze mivel ez gondolom az emberiség 70-80%-ánál nem fog problémát okozni, így ha nem is feltétlenül gyerekeknek, de rajongó felnőtteknek mindenképpen remek meglepetés lehet ez a jópofa és kifejezetten igényes könyvecske.



Jeffrey Brown: Darth Vader és fia
(Szukits könyvkiadó)

Egy különc srác feljegyzései (The Perks of Being a Wallflower)

Ha a nyolcvanas-kilencvenes években voltál fiatal, nagy eséllyel járt a kezedben az Adrian Mole titkos naplója című több felvonásos opusz, mely szókimondó, pimasz stílusával és életszerű karaktereivel igencsak nagy port kavart a lázadástól, nemi vágyaktól és politikától tökéletesen mentes akkori megaprűd ifjúsági irodalom berkeiben.
Hogy milyen naplót írna ma Adrian, arra nagyjából pontos választ kaphatunk a Skins című sorozat bármelyik epizódjából random kiválasztott 10 perc megtekintésével, amelyben nagy eséllyel a szereplők éppen szexelnek, krekkelnek, verekednek vagy éppen leisszák magukat. Ezzel párhuzamosan azok, akik nem tudták vagy nem akarták felvenni a lépést a jelen kor ritmusával kultfilm nélkül maradtak. Eddig. A nyolcvanas-kilencvenes évek derekán játszódó Egy különc srác feljegyzései már csak azért is megérdemli a figyelmet, mert egy igényes, szórakoztató és kellemesen retrós hangulatú coming of age (azaz felnőtté válás témájú) cuccról van szó. Stephen Chobosky saját regényéből adaptált forgatókönyve mondjuk nem sok olyat tartogat, amit eddig ne láthattunk volna hasonló témájú alkotásokban: Van itt egy Charlie nevű búskomor főszereplő súlyos múltbéli traumával és brutál intelligenciával, csak éppen barátok nélkül, a másik sarokban pedig szerelmi vonzalmának tárgyaként a zűrös múltú, egyformán kedves és őrült zeneimádó lány. Az excentrikus és nyíltan meleg legjobb baráttal folytatódik a lista, aki a focicsapat kapitányával találkozgat titokban, aki viszont a totálmacsó imázsát félti abban a körülbelül négy jelenetben, amiben szerepel. Akad még művészlélek feminista La Roux külsővel, meg a jófej irodalomtanár, aki próbálja Charlie-t a jó irányba terelni (igen, mi is szeretjük a Holt költők társaságát). A cucc addig működik igazán jól, míg apránként megismerjük ezt a bogaras társaságot és jön az első csók, az első nagy szerelem, az első heroin túladagolás... akarom mondani cannabis-al felturbózott brownie és C rádöbben, hogy önsanyargatás helyett akár a változatosság kedvéért jól is érezhetné magát. Aztán beüt az élet, barátságok mennek tönkre, kényszerkapcsolatok alakulnak ki, jönnek a könyörtelen flessbekkek, a szereplők pedig eközben lyukat beszélnek egymás hasába és akár valami modern Jane Austen könyvben, mintha direkt senki nem venné észre, hogy a legjobb barátjuk mennyire elképesztően beléjük van zúgva/nem akar tőlük semmit. „Ha szerelmes voltál belém miért nem hívtál el soha randizni?" kérdezi látható meglepetéssel az arcán az Emma Watson által alakított Sam hősünket? „Mert azt hittem nem lehetsz olyan kib***ott hülye, hogy nem veszed észre magadtól" válaszolja Charlie. Persze lehet nem PONT ugyanezeket a szavakat használta, de minden bizonnyal erre gondolt.
A főszerepben egyébként Logan Lerman egészen autentikus vagy csak a való életben is egy óriási tejbetök, de mondjuk ez a film szempontjából egyáltalán nem lényeges.
Aki viszont lényeges, az Emma Watson, a csaj stréber paszulykaróból felszabadult fiatal nővé változott, melynek gondolom köze lehet ahhoz a tényhez, hogy itt végre nem kellett naphosszat greenscreen előtt hadonásznia egy fröccsöntött varázspálcával.
A film szinte összes emlékezetes jelenete hozzá köthető, ahogy az „alagutas dal" közben vadul kurjongatva kimászik a kocsi tetőablakán és széttárja a karjait, az baromira „átjön".
Ez amúgy igaz az egész alkotásra, igazi mézédes nosztalgia járja át a filmkockákat abból az időből, amikor még azt hittük bármire képesek vagyunk, de mégis a PlayStationt nyúztuk naphosszat suli után.



Vagy lehet csak én. Kedves felnőttes tinik és tinédzserlelkű felnőttek, ez a film a tiétek: nézzétek meg, révedjetek el hatására a múltban és ha tetszett ajánljátok az ismerőseiteknek is, hátha sikerül ismét divatba hozni a minőségi ifjúsági filmeket.

Egy különc srác feljegyzései *(The Perks of Being a Wallflower)*
Műfaj: Romantikus dráma
Rendező: Stephen Chbosky
Szereplők: Logan Lerman, Emma Watson, Ezra Miller
DVD forgalmazó: MediaPro

A hét pszichopata és a si-cu (Seven Psychopats)

Összevissza csapongó forgatókönyvet írni arról, hogy valaki összevissza csapongó forgatókönyvet ír, nem tartozik a legnyerőbb ötletek közé, Charlie Kaufmannak, azonban az Adaptáció című alkotás szkriptjével bravúrosan sikerült a saját ihlettelenségét átfordítani kreativitásba.
Az Erőszakik című indie film elsöprő sikerét követően Martin McDonagh író/rendező legújabb alkotásában szintén egy kreatív válságban lévő írót lökött a középpontba, aki a napfényes Los Angelesben próbálja összehozni a Hét pszichopata című drámai elemekkel felruházott akcióthriller könyvét, kevés sikerrel.
Még szerencse, hogy van egy – főállásban kutyatolvaj - haverja, aki felad egy apróhirdetést, ami arra kéri a zakkantakat, hogy meséljék el a történetüket, ezzel szolgáltatva új ötleteket a nyögvenyelősen haladó íráshoz.
Más esetben ez az alap bőven elég volna ahhoz, hogy ráhúzzanak egy egész estés filmet, esetünkben azonban ez a momentum még a kevésbé elborultabb részletek közé tartozik, bekeveredik ugyanis a képbe még egy sorozatgyilkos, egy elmebeteg maffiafőnök és az ebrabló biznisz feje, aki sötét titkot őriz a múltjában…
Az Erőszakikból mindenkinek ismerős lehet a Donagh féle humor/dráma/erőszak trióból összemixelt keverék, de sajnos rendezőnk ezúttal feladta egyéni hangját a poszt Tarantino stílusért. Amennyiben trashmester munkásságával legalább nagyjából tisztában vagytok, valószínűleg rögtön rá fogtok ismerni a jellegzetes motívumokra: hosszas párbeszédek a semmiről, éjfekete humor, hullámokban felbukkanó véres erőszak és persze a rengeteg mozgóképes klisé.
A nagy, önironikus kikacsintás-orgia egyébként az esetek zömében remekül működik, unatkozni legalábbis nem sok idő van, ugyanis ebben a filmben minden szereplő vagy idióta vagy idegbeteg vagy főként mindkettő.
A cifra káromkodásokkal kísért akció mellett a készülő szkriptből is látunk részleteket, ami friss ízt csempész az események láncolatába, ennek ellenére érződik a produkción, hogy Donagh teljességgel tisztában volt azzal a ténnyel, hogy ezzel a sztorival egy „ingyen szabadulhatsz a börtönből" kártya került a kezébe, ezért gyakorlatilag meg sem próbálta tisztességesen összefésülni a cselekményszálakat, elvégre az irónia és a poénok úgyis elviszik a hátukon az egész produkciót, nem?
Sajnos a végjátékra teljesen kicsúszik a talaj a szereplők és a nézők lába alól egyaránt és amikor a kis csapat egy tábortűznél elemezgeti milyen véres akciójelenetek szerepeljenek a forgatókönyv lezárásában, az már inkább fárasztó, mint szórakoztató. Az Erőszakik visszafogott, elegáns stílusából sajnos szinte semmi nem maradt erre a körre és az egész filmen áthullámzó káosz néha vészesen közel kerül ahhoz, hogy végleg elnyelje a produkciót. Hogy a katasztrófa mégis elmarad, abban nagy szerepe van a kivétel nélkül remeklő szereplőgárdának, Farrell kedvesen szánni való, ahogy egyre mélyebbre süllyed a gengszterek és hullák közé, Rockwell pedig már az Egy veszedelmes elme vallomásaiban is remekül bizonyította mennyire ért a zakkant karakterek megjelenítéséhez. Az igazi tűzijátékot azonban a Harrelson/Walken duó lövi el a kórházi várós jelenetben, konkrétan azért a három percért már önmagában érdemes végignézni az egész filmet. Ha ehhez hasonló momentumból több lett volna, kontrollálatlan őrületből pedig kevesebb, sokkal elégedettebben dőlhettünk volna hátra a stáblista lepergése után, de az elmúlt években láthattuk már ennél sokkal rosszabb hollywoodi debütöt is, így a remény megmarad, hogy harmadszorra megint sikerül az ír fenoménnak annyira összefésülnie a következő filmjének sztoriját, hogy ismét igazán emlékezetes alkotás kerüljön ki a kezei közül.



A hét pszichopata és a si-cu *(Seven Psychopats)*
Műfaj: Vígjáték
Rendező: Martin McDonagh
Szereplők: Colin Farrell, Christopher Walken, Sam Rockwell
DVD forgalmazó: Select Video

eszgé

Sziasztok! Újabb hónap végéhez/elejéhez érkeztünk, így ismételten itt a rovat, ami azért született, hogy legyen hol oltanunk egymást JediEcoval. A Last of Us megállás nélküli tesztelése közben, a harmadik kávé, és a második energiaital után vagyok, úgyhogy lehet, ezúttal kicsit agresszívabb leszek. KI VOLT AZ?! rolmanus

Még szerencse, hogy én alapjáraton nem kávézom, így ha netán nagyon elkanászodna Roli, majd megpróbálok tompítani rajta. Egyébként meg nincs igazad, derék kollégám: nem is azért jött létre ez a rovat, hogy egymást oltsuk; megteszed te azt magadtól is! Na de, lássuk az ehavi termést! JediEco

Tisztelt Konzol magazin, először írok ilyen jellegű rovatba, bár a magazinnak és elődjeinek lelkes vásárlója vagyok már kiskorom óta. Mindent összevetve pozitív véleménnyel vagyok a lapról, örültem amikor az első Konzol magazin megjelent, kis kihagyással az 576konzol vége után. Valljuk be, az már nem is volt az igazi, nem is baj hogy abbahagyták.
Szóval mindent összevetve elégedett vagyok Veletek, minden számot igyekszem a megjelenés után megvenni, mert én is a lapozgatós fajtába tartozom, valahogy így nagyobb élmény az eljövő játékokról olvasni mint a neten. **(Ezért hálásak is vagyunk neked. r)** *(Dánke sön! J.)* Azonban némi negatív változást is észlelek mostanában, egészen pontosan még Böjti tavaly év végi főszerkesztői beszédében (ha jól emlékszem) tett megjegyzése váltott ki hosszabb szitokáradatot és értetlenséget belőlem. Ami nagyjából a következőt foglalta magában: nincs játékmegjelenés-nincs következő szám. Először nem is hittem el, többször újraolvastam arra gondolván, ez valami vicc lesz. De nem így volt. Pár kérdés felütötte fejét bennem: ennyire nincs miről írni? Tényleg az egész szerkesztőség, tesztelők, írók nem tudnának megtölteni egy lapot, akár kedvcsinálókkal, retro tesztekkel, játékkiállításos, utazásos, sztorizós történetekkel? Esetleg technikai cikkekkel? **(Nem, ez nem így van, elmondom mi a helyzet: nem mindenki miattunk veszi a magazint. Van, aki a cikkek 70%-át esetleg el sem olvassa, csak három játék tesztje miatt veszi meg, ami éppen érdekelte. Van az olvasói közösségünknek egy keménymagja, ti, akik hónapról-hónapra megveszitek a magazint, és ezért nagyon hálásak vagyunk, de vannak, akiket hónapról hónapra meg kell nyernünk, a játékfelhozatallal. Nem arról van szó, hogy ne lenne miről írnunk. Szerintem íróink nagy része van annyira tehetséges, hogy egyedül megtöltsön nyolcvan oldalt az agymenésével. Itt arról van szó, hogy az már kevesebb embert érdekelne. r)** *(A többség magukért a játéktesztekért vásárolja a magazint, így egy olyan lapszám, amiben volna össz. 4 teszt, és mellette vagy 60 oldalnyi érdekesség, az lehet picit visszásan hatna. Főleg, hogy utána kapnánk a leveleket, hogy „menjünk a búsba, hol vannak a tesztek"… J.)* Mert én speciel akkor is megvettem volna, ha nincs benne a GTA 5 teljes kivesézése, bár mondjuk az nem is érdekel különösebben. Mindegy nem volt mit tenni, bele kellett törődni, hogy következő hónapi olvasnivaló kimarad. Mostanában tényleg nem olvasok sokat, de ez a lap közé tartozik, így nem örültem különösebben. Persze ez régebben volt, de én szeretem összegyűjteni a gondolataimat, ha már egyszer levélírásra adtam a fejem. Következő problémám: Veres Miki. Én elismerem a játéktörténelem nagy alkotásait és az erről író tesztelőket is, de vele kapcsolatban az az érzésem, hogy kezd kicsit önismétlődővé, begyepesedetté válni a dolog. Azt még lenyelem valahogy, hogy kijelenti: aki Zeldával játszott az mindent tud a videojátékokról, aki nem az pedig semmit. ***(Drága Levi, javasolnám, olvasd el még egyszer, picit figyelmesebben a Wii búcsúztatót, esetleg a Skyward Sword tesztet, mert kiragadtál egy mondatot, amit az előtte és az utána következő gondolatok összefüggéseiben célszerű értelmezni. De várj, segítek! A lényeg, hogy a Skyward Sword egy tökéletes játék, aminek érzékeltetésére bizonyos retorikai túlzásokkal éltem. Ez egy tudatos technika, amivel az olvasó figyelmét lehet hatékonyan felkelteni. V.M.)*** Bár igaz végigvittem a Demon's Souls-t, a Dark Souls-t még ki is platináztam, beletettem kb 360 órát az Oblivion-ba és lassan meglesz a Dragon's Dogma harmadik végigjátszása, hogy „egyéb", lassan 25 éves gamer pályafutásom alatt végigjátszott játékokról említést se tegyek, de elfogadom, hogy nem tudok semmit a videojátékokról, mert nem játszottam egyik Zeldával sem.(Nem is fogok) ***(Talán a 360 óra miatt, talán nem, de picit komolyan veszed a dolgokat. Lazíts, ne görcsölj, a videojáték végül is csak egy hobbi, nem éri meg rajta túlzottan idegeskedni. Ami pedig a Zeldát illeti, ignorálhatod, de ezzel megfosztod magad egy fantasztikus élménytől. Szerintem próbáld ki, hátha a látóköröd is szélesedne! :) V.M.)*** Az viszont kiverte a biztosítékot nálam, hogy a legutóbbi számban a Lego city játékot is a Zelda:Link to the past-hoz hasonlítja, azért szerintem ez kicsit korlátozott látásmódra utal (nem is kicsit). ***(Megint figyelmetlenül olvastál. Nem hasonlítottam, hanem párhuzamot vontam, egy játékmechanikai hasonlóság alapján! Ez is egy technika, csak nem retorikai, tehát nem a figyelemfelkeltést vagy az érzelmi fokozást szolgálja, hanem a szemléltetést. Viszont, ha még egy Zeldával sem játszottál, honnan tudod, hogy rossz volt a konkrét párhuzam? V. M.)*** Persze lehet, hogy csak ő tud Wii U-s játékokat tesztelni, de egy kicsit szélesebb látókör a játékok bemutatásánál nem ártana. ***(Olyan emberre gondolsz, aki nem ismeri a Zeldát? :) V. M.)*** Ha már így benne vagyok, Rolmi és Jedi enyhén mesterkélt csipkelődése kezd egyre elfogadhatóbb lenni, néha már vicces is, viszont a női levélíróknak tett fülledt erotikus célzásoknak szánt, valójában poshadt kicsoportos utalgatások roppant fárasztóak tudnak lenni.
(Az nem én voltam! De a csipkelődésünk cseppet sem mesterkélt. Szívből jön, hidd el. r) *(Akkor majd veled nem poénkodunk ilyen módon, cuncus! ;) J.)* Feltéve ha valóban vannak női írok és nem csak ti próbáljátok kitölteni a helyet. *(Erről én kezeskedhetem neked, hogy minden levél valódi. Ha látnád, milyen formában érkeznek meg olykor a mail-ek, köszönhetően a különböző levelezőrendszereknek (pl. nem egyszer soronként kell visszatördelni őket – nem is tudom, Veronina hogy nem kap néha agyhúgygörcsöt), akkor minden kétséged elszállna. J.)* És akkor elérkeztem a legutóbbi szám csúcspontjához, eszgé kétoldalas agymenéséhez. Lehet csak az én hibám, de egy épkézláb mondatot nem találtam benne, vagy legalábbis olyat ami pozitívan hozzátenne a konzoljátékok világában kialakult látásmódomhoz. Arról én is tudok írni, hogy mennyire jellemző, mindig pont egy perccel késem le a buszt, vagy hogy pont amikor sietnem kéne nem találom a telefonom sehol...csak senkit nem érdekel és már mindenki milliószor átesett rajta maga is. A két oldal információértéke egyenlő a nullával. Újból meg kell kérdeznem, tényleg ennyire nincs miről írni? ***(Okés, hát tényleg nem az volt a cél, hogy „pozitívan hozzátegyek írásommal az olvasóink konzoljátékok világában kialakult látásmódjához" [egyébként, ha tényleg ilyenek az „épkézláb" mondatok, akkor kösz, de nem kérek belőlük], hanem rávilágítani azokra az apróságokra, melyekkel nyilván mindenki tisztában van, de tudatosan nem szokott végiggondolni. Ettől vicces az egész vagy legalábbis ez lett volna a cél. Sajnálom, hogy ellentétes hatást váltott ki nálad a cikk, de hát amint azt már Csiszár Jenő is megmondta (amikor még cool volt): „Nem kell mindig tetszeni", szóval... eszgé)*** *(Ja, szerintem is sz*r volt… (not) :D J.)* A fentebb felsoroltak kizárólag a saját gondolataimat, meglátásomat tükrözik és sajnálom ha bárkit megsértettem velük, a magazin nagy része valójában hozza a megszokott és lassan elvárt színvonalat, csak így tovább, nagy grat és Martint főszerekesztőnek!:)

Levi

Halihó konzoltánsok, konzolidáltak!

Még nem ragadtam billentyűzetet, hogy írjak nektek, de a múlthavi ajándékok roppantul motiválóak, persze rolmi egója mindössze 7 kötet?
(A maradékot hossza miatt visszadobta a kiadó. r) *(Egyesek majdnem a kardukba dőltek az első fejezet elolvasása után… J.)* Fájóan kevés beismerés, nem vagyok bálványimádó, ergo hajcsat se köll (Petut persze pusziltatom), a lista túl hosszú és zavaros. Ahogy az újgen körüli katyvasz is főképp Redmondban (jól írtam?). *(Jól! J.)* MS-nél nem is tudom, mit hittek, settopboxa lassan a komplett nyugatnak lesz és ahogy olvastam a minap a neten, okostévéből a belépőszint tart ott, ahol két éve a felsőkategória, de amiért megvenném, képzelhetitek, nehéz kitalálni, a játékok miatt, bonyolult művelet, azokról semmi hír. **(Nekem sem kifejezetten tetszik az általuk mutatott irány. Persze az E3-at megvárom, de valószínűleg első körben nem az ő konzoljuk mellett döntök. r)** *(Én is várnék még az E3-ig, főleg már csak amiatt is, hogy a mostani „anyázó" áradat után, lehet „hogy kicsit módosítanak az elképzeléseiken. Ha meg nem… akkor lehet választani egy másik céget/konzolt. J.)* Okéoké az E3-ra tartogatják, szolgáltatásbemutatásnak szánták ezt a májusi kabarét, ez teljesen oké, de adja magát a költői kérdés, hogy akkor miért jött naponta ki, miért vittek be maguknak újabb pofonokat a hírek szerint MS-es pluszbejelentések, hogy ja bocs, ez is lesz (ha rossz, lesz), s ami jó, na az nem lesz, vagy macerásan, vagy ha a Kinect engedi, s áó, akinect nem inge, ne vegye magának? *(Egyre inkább sürgette őket az idő, aztán a kapkodásból ezt tudták kihozni. De az nevet, aki utoljára nevet… J.)* Legalább az achiekat portolni lehetne trófeákba. Nagyon remélem, hogy a PS4-hez nem mellékesen szintén járó új Eye nem fog nézelődni, vagy legalább nem méri meg, hogy épp erekcióm van-e, vagy a barátnőm képes e befogadni most a magom. **(Hát... erre nem tudom, mit mondhatnék. r)** *(A mekis zacskó bizonyítottan sok területen bevethető. Szerintem itt is tudna segíteni! :) J.)* A magazinról valamit, hát, nem venném ha gondom lenne vele nem igaz? JediEconak nagy részvétcsomag virtuálisan, amiért az EA-nél landoltak a SW cumók, de mondjuk egy tökös Battlefront 3 azért adná, legalábbis nekem. rolmi gondolom ezzel teljesen ki van békülve mindezzel, amíg az MGS háza táján nem fújnak baljós árny… szelek. **(Azért nem tojok le mindent az MGS-en kívül... de a Battlefrontot pont igen. r)** *(Nekem már mindegy, hogy kinél vannak az SW-s cumók, csak adjanak már ki valami igazán tökös, f*sza játékot, mert nem mostanság játszottam jó Star Wars-os game-mel. J.)*
Elég volt, ugye, kapjátok szét, ha van mit (labdaaa). *(Ki vagy te, Dévényi Tibi bácsi?! :) J.)*

Arribá! Bojtár

Szevasztok Konzolosok!

Nem igazán szeretek levelet írni, de az utóbbi hónapokban történt egy s más a nálatok (és Redmonban is), így gondoltam, tollat ragadok. Első körben szeretnék gratulálni az új weboldalhoz: sokkal áttekinthetőbb, mint amilyen régi volt, ráadásul nem csak a funkciókban, de a tartalomban is bővültet a site: tetszenek az ottani rovatok, az írók és a design is!
(Köszönjük, akkor mars fórumozni! r)
A honlap mellett a Magazinban is észrevettem pár újdonságot: a grafikusok mindig add valami pluszt az oldalakhoz, folyamatosan formálódik az egész újság, ami szerintem nagyon jó dolog. Csak így tovább. *(Veronina egy kincs!!! J.)*
A levelem apropója egyébként az Xbox One: egyrészt, nekem is markáns véleményem van az új konzolról, másrészt a Konzol Online-on is ez volt megjelölve, mint téma. Hát mit mondjak… a gép nem tetszik, a kontroller sem, mégis azt hiszem, hogy elsőnapos vétel lesz. Miért? Magam sem tudom. **(Te fogyasztói társadalom gyöngye! r)** *(Gondolom a tele-marketingesek egyenesen imádnak Téged! :) J.)* Annyira puritán és szocreál a gép, hogy kell. Jó, persze nem ezért: igazság szerint nekem bejön ez az egész hangvezérlés meg „a minden egyben dolog", remélem kis hazánkban is használható lesz a settopboxos fícsör (bár gyanítom, hogy nem). **(Sok esélyt nem látok rá. r)** *(Remélem, az angolt kened-vágod, mindenféle akcentus nélkül, mert kíváncsi leszek, hogy fog reagálni a gép az amerikai „ekszbaksz" helyett a magyar „ikszboksz" kifejezésre. J.)*
Játékok terén sem csalódtam, a papírforma mellett bejött még a képbe ez a Quantum Break: izgalmasan hangzik a cucc, meglátjuk milyen lesz.
Amúgy a PS4 is érdekel, mert én peace párti vagyok, szóval jöjjön csak az E3 és mutassa meg a Sony is mit tud! **(Mire az újság a kezedben lesz, már kevesebb, mint egy hét, és megmutatja. r)** *(Jippi. (mindezt faarccal előadva) J.)*
Mit írhatnék még? *(Pl. a telefonszámodat. :) J.)* A magazin jó, az oldal jó, az írókat nagyon csípázom (Jedi és rolmi mindig megnevettet, ahogyan általában Dzsek

is – jól tudom, hogy ő az online főszerk?) **(Így van, ő az. r)**, szóval így tovább és még sok Konzolt a népnek! *(Köszi szépen a dicsérő szavakat, tessék írni máskor is! J.)*

Kira

Hello!!

Ma, így a hónap vége felé olvastam bele az e havi Konzol-ba és még mindig tökre boldog vagyok, hogy az én e-mailemmel kezdődik a konzoltáció! **(Ha nem haragszol, most másnak is megadtuk a lehetőséget a kezdéshez. r)** *(De csak azért, hogy ne mondhasd, hogy mindig te vagy felül… :D J.)* Még mindig nem tudom elhinni, nem tudtam magamhoz térni az örömtől XD miközben álltam az újságárus előtt és ingyé olvastam - de majd meg fogom venni az biztos, és sokat vihogtam a válaszokon amiket kaptam XD nem vagytok normálisak de azért köszönöm. **(Ezért szeretnek minket. r)** *(Igazából magadnak (is) köszönheted: jó levélre, jó válaszok születnek. :) J.)* Szóval álltam a tavaszi időben, a Kívülálló jelével a kézfejemen és végiglapoztam a magazint: csak az új Assassin's Creed érdekelt nagyon, Edwardról semmit se tudok de máris belopta magát a szívembe - már csak azért is mert szőke XDDD és nagyon szexi lesz mármint az assassinok jelképe koponyával együtt! Voltam a tavaszi Mondoconon is, és hosszasan elidőztem a Gears of war meg az AC Liberation mellett, a Vitás csávó még agyonra is dicsért hogy ilyen sokat játszottam vele, még oda is adta volna ha nem kellett volna árulnia. De a legjobb, hogy szereztem Dishonored-os posztert! Meg hát az egész con jó volt, kár, hogy keveset voltam ott és nem próbáltam ki mindent. **(Engem a legutóbbi 2-3 con, amin voltam, nagyon lefárasztott, szóval manapság már megelégszem a galériák böngészgetésével. r)** *(Persze-persze, lefárasztott; mindig, mindenre ezt mondod. Miért nem szedsz Béres-cseppet?! J.)*
Visszatérve a konzoltációhoz:
Igazatok van, át fogok térni más e-mail címre mert beléptem és szó szerint 100 reklámot kellett kitörölnöm, és egyet találtam ami fontos és névre szóló! *(Mondom én, hogy felejtős a citromail. J.)*
Megkérdeztem a városomban a PlayStation - Játékállomás üzlet eladójától, hogy mit kell tennem azért a DLC-ért, és elmagyarázta, miért nem működne az én kichippeltetett xboxomon - ú de durván néz ki így leírva ez a két szó - és azt mondja, hogy csinál 19 ezerért egy olyan chippeltetést amitől többé nem kéne flashelni, amiért már megéri, és a DLC-ket is vinni fogja, amiket külön fel rak 500 ft-ért, és már csak a kevésnek számító alap 2GB-os tárhelyem miatt kell aggódnom, hogy rá férjen, különben még azt is venni kell. *(Khhhm… hová is tettem az ollóm?! J.)*
Vaaagy az expasimnál alszok amíg ki nem játszom a PC-jén a The knife of Dunwallt XD - Hát te lány, miért jöttél a fiam ágyába itt aludni mikor kidobtad? - háááát őőő csak játszani, remélem nem zavarok XD
(Ne használd ki szegény srácot, mi, férfiak is érző lények vagyunk! r) *(Ezek a nők… J.)*
A Dorian Gray nem szar, én teljesen oda vagyok érte. *(De az! J.)*

Aztán tovább olvastam a konzoltációt:
A resident evil-t nem bántani (a 4. részen kívül, amúgy egyetértek).
A Fűrész a kedvenc filmem, mind a 7 rész, ámbár a 3. részig imádtam amíg John Cramer élt, tiszta cuki volt ráadásul bölcs és jó a szinkronhangja - oké, hát most számomra bölcs XD - Nagyon szórakoztató film, rendkívüli fordulatokkal minden rész végén, és horror szinten is túl mutat a többin, mert nincs más amin ennyit szorítottam volna össze a fogam és alig mertem odanézni a gyomorforgató jeleneteknél, ami a horror része, valamiben több van, valamiben kevesebb: - félelem keltés, megijesztés, gyomorforgatás, ezek a horror alapjai, szóval ha ezekből minden van egy alkotásban, akkor az jó horror pl. Dead space 1 **(A gyomorforgatás nem kötelező eleme a horrornak, és pont ez az, amiért nagyon utálom a filmeket: annál többet nem igazán nyújtanak szerintem. Az első részt még egy nagy adag szódával végignézem, de azt a filmtörténeti katasztrófát, ami utána következett, nem minősítem a jóízlés határain belül. r)** *(Az első rész zsír, de a többi epizódon szó szerint elaludtam. És a gyomorforgatás szerintem sem alaptétele a jó horror filmnek; vagy te a gyomor forgatás (érted?) alatt az endoszkópiára gondoltál? J.)*

A Fűrész játék viszont tényleg ZS kategóriás lett, game overt mondott rám Cramer csak mert mindent jól csináltam (a fehér ember élni akart, akartam az elején, megcsináltam, így a fekete gyerek meghalt, a fehér pedig csak úgy belerohant egy csapdába) és achievementet kaptam azért, mert végignéztem a stáblistát elnyomás nélkül **(Azért is kellet volna kapjál, hogy nem törted szét a lemezt. r)**

Ki utálja az animéket?! Nem értem, hogy lehet őket utálni, ez azzal ér fel, ha valaki utálja a filmeket vagy a videojátékokat **(Azért nem egészen, de szerintem sem helyes az efféle előítélet. r)** *(Picit erősek ezek a hasonlatok. Nem tudom, ki utálja őket, de biztosíthatlak róla, hogy én nem – Neon Genesis Evangelion FTW! J.)*
Na, örültem nagyon, hogy bekerültem, igazi sikerélmény, nekem döbbenet (még ha 10-edjére is élem át, mert a Mondo magazinnak is küldtem dolgokat) XDDD Drukkoljatok, mert májusban érettségizek, és a választott tantárgyam a rajz, mondjuk kár, hogy a Dishonored fanartomat nem engedi a tanárom hogy berakjam a portfólióba, helyette kockákat kell rajzolnom - nem titeket értem ez alatt - XD ha ki lesz színezve a rajz, azt is elküldhetem, ha jól sikerül ^^ **(Sok sikert! r)** *(És sok cseresznyét! J.)*
Miután leérettségiztem, mozgóképi animációkészítő szakon akarok tovább tanulni a Computer Schoolban - a neve ellenére magyar - mert az álmom, hogy a saját ötleteim, kitalációim alapján készíthessek anime sorozatokat. *q* *(Dicséretes terv! J.)*

üdv: Eliza

Sziasztok!

Raven87 vagyok, 15 éve videojáték függő. :) *(Welcome on board! J.)*
Viccet félretéve, 21.-én bemutatták az X360 utódját és az MS-nek sikerült elérnie, hogy egyszerre több millió játékos száját hagyják el a következő mondatok: MI VAN? MI EZ? Bevallom én is köztük voltam. **(Valamilyen szinten én is, de azért azt is hozzátenném, hogy az internet népe hajlamos mindent túlreagálni, és az új Xbox erre különösen jó példa. r)** *(Egyetértek! J.)* És ekkor még csak kb. 10 percnél tartottunk az élő közvetítésben. Szóval XBOX ONE... MI VAN? Értem én hogy All in One azaz minden az egyben jegyében akarták bemutatni az új konzolt, de akkor már ez előzőleg felvetett Infinity, mint a lehetőségek végtelen tárháza is sokkal jobb lett volna. Mindegy ez lett a neve fogadjuk el. Aztán megláttuk hogyan is néz ki a konzol... MI EZ? Kapásból a régi szeretett VHS lejátszóm jutott eszembe, de az interneten körül nézve nem csak nekem. **(Hatalmasakat röhögtem a kazettás Call of Duty képeken. r)** *(Én az új konzolok utótagjaiból kirakott „all for one, ONE 4 U" mondaton röhögtem a legnagyobbat. J.)*
Hogy nem tűnt fel az MS-nek, hogy csúnya a gép, de komolyan? Oké, oké fogadjuk el a nevét, azt hogy hogyan néz ki. De hogy konkrétan 2 db(!) exkluzív címet tudtak felmutatni az nagyon kevés, főleg úgy hogy egyértelmű volt a Forza 5 megjelenése.
Szóval az egy órás event-en 1 új IP lett bemutatva, de arról sem tudtunk meg semmit a készítőkön és a címén kívül: Quantum Break a Remedytől.
Ezek kívül ígérgetések és TV, TV, TV. :(Jah meg EA Sports és egy olyan grafikájú CoD-Ghost amilyennek már az MW3-nak kellett volna 3 éve lennie.
Az XBox Event a részemről nagyon kevés volt és még több kérést vetett fel, mint amit megválaszolt. A használt játék kérdésről meg inkább eltekintenék, mert csak felidegesítem magam rajta. :) **(Elvileg 15 exkluzív címük van, amiből 8 új IP. De miért félek én attól, hogy ebből 8-10 játék Kinect exkluzív? r)** *(Lapozzunk, kérem! Majd E3… bla bla bla… stb. J.)*
Az MS egyértelműen rosszul nyitott az új generációban, várom az E3-at, ahol viszont olyat kell mutatniuk, hogy letesszük tőle a hajunkat.
(Már akinek van. :))

Üdv: Raven87 (Gábor)

Szegasztok!

Februárban jelentették be az új PS4-et, valamint most májusban alig egy hónappal az E3 előtt a Microsoft is bejelentette az új Xbox-át, amit ugye ötletesen Xbox One-nak hívnak....vagyis „Xbox egy". Mondanom sem kell, hogy már maga a név röhejessé teszi az új konzolt, de ami igen kicsapta nálam a biztosítékot, azaz, hogy nem csak a kinect kamerát kell folyamatosan működésben hagyni, de kötelező lesz az internet kapcsolat is állítólag! Aha, persze! Mobil Internettel meg olyan helyeken, ahol amúgy is „barna" az internet rohadt jó lesz! X(**(Egyértelműen nem ilyen helyekre szánják, de a videojáték azért mégiscsak luxuscikk. r)** *(Hát nem Magyarország a fő célcsoportjuk, az biztos. J.)*



Hogy őszinte legyek, én már nem tudom, hogy megvegyem-e a következő konzol generációt.
Már rég nem a játékokról szól az egész, hanem hogy melyik tud kávét főzni, melyiknek az irányítóját lehet tapizni, feltudsz-e menni a f*szbook-ra stb, játékok 80%-a valamelyik franchise 9324-ik része vagy spin-off-ja stb.
Gondolkozom rajta, de amiket ránk akarnak sózni (állandó internet, kötelező kamera stb). **(Való igaz, hogy a gyártók első sorban nem azt helyezik éppen középpontba, de a játékok még ugyanúgy jelen vannak/lesznek. r)** *(Jaj, nehogy már még a megjelenése előtt, rögtön temetni kezdjünk egy generációt. Várjunk már egy picikét! Az agyam eldobom… J.)*

Amin viszont nagyot röhögtem, hogy a nagyipari „guanógyáros" Square-Enix legendás beszólásai mellett sem sikerült elkészíteniük 8 év alatt a „japán Duke Nukem Forever"-t (Final Fantasy Versus XIII), de (!) sikerült végül kiadniuk hozzá az új parfümöt... na ez igen, Square-Enix! Gratulálok! Gondolom 2020-ban még mindig nem lesz meg a játék, de már nyomulhatunk a hozzá készült tangabugyit!
(És már 30%-os készültségben fog állni... a demó.r) *(Lef*snám a bokám, ha csak fele annyira olyan „guanógyáros" lehetnék, mint a Square-Enix… inkább keress egy jobb példát erre a kifejezésre. J.)*

A lap még mindig nagyon tetszik, bár furának tartom, hogy ebben az évben többször is ki volt hagyva egy-egy szám. *(Roli tehet arról is: nem adta le időben a tesztjeit, így várni kellett. Őt üssétek! :) J.)* Azért hajrá! ;)

Mangekyo022

Na, ennyi lett volna ez a hónap, találkozunk legközelebb, és addigra remélhetőleg már nem csak azt fogjuk megtudni, hogy az új Xbox támogatja a VHS kazettákat, de, hogy játékok is készülnek rá, és talán a Kinect sem nézi, ahogy a magodat... Na jó, nem, ezt megpróbálom elfelejteni. Küldjétek a leveleket a konzoltacio@konzol.eu címre, vagy ha inkább hagyományos csatornán továbbítanátok, akkor az utolsó oldalon lévő postacímünkre. Addigra remélem minden PlayStation tulajdonosnak meglesz a The Last of Us, mert hú... csak simán hú.

Egy a lényeg: nem kell még semelyik cég konzolját sem temetni. Jelenleg chill out és relax van, szóval don't fos. Ha meg idővel mégis gáz lenne, akkor majd elővesszük valami jó kis régi játékot. (Mondjuk, én pl. szkeptikus vagyok a Rubik-kockával kapcsolatban… szerintem csak színjáték.)
Dobjak fel témát? Vagy inkább ne…? Ááá, a nagy lópikulát; írjatok, amiről csak akartok! Várunk mindenkit jövő hónapban is!

Adios!
rolmanus & JediEco

IMPRESSZUM

KONZOL magazin

Konzol - a videojáték magazin
info@konzol.eu - www.konzol.eu

ISSN 2061-8808
Megjelenik havonta

Kiadó

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest Visonta u. 1-2.

TERJESZTÉS
Lapker Zrt. és alternatív terjesztők

Szerkesztőség

LAPTULAJDONOS
MORVAY PÉTER / morvay@konzol.eu

KÜLSŐ SZERKESZTŐ
RÓNYAI BALÁZS

GRAFIKA ÉS TÖRDELÉS
NAGY VERONIKA / veronina@konzol.eu

AKTUÁLIS SZÁMUNK ÍRÓI:
DUKE, DZSEK, ESZGÉ, FUTURETRO, GYURICZA PÉTER, HPETI, JEDIECO, KEVINY, KRISZ, MARTIN, PETÚNIA, PICACHU, RBALY, ROLMANUS, TORÁK MÁTÉ, VERES MIKI

HIRDETÉSFELVÉTEL
MORVAY PÉTER / morvay@konzol.eu

Előfizetés

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest, Visonta u. 1-2.
www.konzol.eu
elofizetes@konzol.eu

DIGITÁLIS ELŐFIZETÉS
www.dimag.hu/konzolmagazin



Deadpool

Rozsomák után saját videojátékot kap Wade Wilson, aka Deadpool is: tudjátok, ő az a nagyszájú zsoldos katona, aki az X Fegyver projekt részeként tett szert különleges képességeire, amelyek közül a Rozsomákéhoz hasonló öngyógyító tulajdonsága a legjelentősebb.
A játékon dolgozó High Moon Studios már a tavalyi Transformers-szel is bizonyította, hogy tudnak remek videojátékot csinálni képregényes alapokból, emiatt a Deadpool-t is izgatottan várjuk. Egyébként a hírek szerint a hamarosan érkező TPS akciójátékban más X-Men hősök is felbukkanhatnak majd.



Fuse

Négyen a világ ellen: bár több játékról is elmondható volt ez, az Insomniac/EA gondozásában érkező Fuse kicsit módosítani akar ezen a jól bevált recepten.
A szoftver pikantériája, hogy amennyiben nem egy barátunk irányítja, akkor bármelyik társunkra átválthatunk menet közben és speciális fegyvereit is használhatjuk.
Utóbbira szükségünk is lesz, ugyanis egyesek idegen és instabil energiaforrást kezdtek el használni a fegyverkezéshez: az ő ténykedésüket kell megakadályoznunk a CIA elitcsapata, az Overstrike9 tagjaként.

Íme a második „A Konzol Magazin a TE magazinod" borítópályázatunk győztes alkotása!



A győztesnek, Villányi Péternek gratulálunk: nyereményed egy fél éves előfizetés a Konzol Magazinra.

A részvételt és a nevezést mindenkinek köszönjük és ne csüggedjetek: hamarosan újabb forduló következik.

A játékok vizsgát tesznek a Konzol Magazin bizottsága előtt! Az alábbi értékek állapíthatóak meg egy-egy program kapcsán.

10	Se szebb, se jobb nincs, ha volt is, újradefiniálta azt!
9	Kötelező vétel, a hajad letéped tőle!
8	Jó, nagyon jó, vétek kihagyni!
7	Vagy lágy, vagy szőrösszívűek vagyunk, de ezzel te nem veszthetsz semmit.
6	Úgy ahogy egyben-rendben van, valami mégis hiányzik.
5	Közepes, átlagos, majd minden tekintetben.
4	Majdnem megüti a mércét, de csak majdnem.
3	Ha ingyen kapod, akkor talán egy kis időt megér.
2	Leteszteltük, hogy elkerülhesd.
1	Mi se értjük, miért tettük be…



DEADPOOL
LET ME INTRODUCE YOU TO YOUR NEXT VIDEO GAME: MINE!
THE MERC WITH A MOUTH
CHECK OUT MY SWEET WEAPONS
COMING SUMMER 2013
PRE-ORDER NOW AT:
DEADPOOLGAME.COM
18
www.pegi.info
PROVISIONAL
PS3
XBOX 360
XBOX LIVE
PC DVD ROM
HIGH MOON STUDIOS
MARVEL
ACTIVISION
Marvel, Deadpool and related characters: TM & © 2013 Marvel & Subs. Game © 2013 Activision Publishing Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. "PlayStation", "PS3", "PSP" and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All Rights Reserved. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

XBOX360 • PLAYSTATION3 • NINTENDO WII U • WII • PS VITA • PSP • 3DS • DS

a videojáték

KONZOL magazin

www.konzol.eu

2013. JÚNI. IV. évf. 4. szám
799 Ft
ISSN 2061-8808
31. szám

